

N64, PLAYSTATION, DREAMCAST, PS2
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
V. ÉVFOLYAM 3. SZÁM
2001 MÁRCIUS
576 FT
576 KONZOL
KESSEN
決戦
DERÜLT ÉGBŐL SHOGUN...
...CSAK MÁS!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



PLAYSTATION



PSone



NINTENDO 64

NINTENDO 64 GÉP

37999,-

PLAYSTATION

007 RACING	13990.-
007: THE WORLD IS NOT ENOUGH	13990.-
40 WINKS	4990.-
A BUG'S LIFE (PLATINUM)	7990.-
ACTION MAN	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
AIR COMBAT (VALUE SERIES)	4990.-
ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE	12990.-
ALIEN RESURRECTION	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ANNA KOURNIKOVA TENNIS(VALUE SERIES)	4990.-
APE ESCAPE	12990.-
APE ESCAPE+DUAL SHOCK JOY	19990.-
ARMY MEN 3D	13990.-
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-
ARMY MEN OPRATION MELTDOWN	9990.-





ARMY MEN SARGE'S HEROES	9990.-
ASTERIX	13990.-
ASTERIX: THE GALLIC WAR	9990.-
BALL BLAZER CHAMPIONSHIP	12990.-
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	9990.-
BIG AIR	13990.-
BLASTO	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR 2	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BREATH OF FIRE III	13990.-
BROKEN SWORD	11990.-
BUST-A-MOVE 2.(PLATINUM)	7990.-
BUST-A-MOVE 3DX	9990.-
C&C RED ALERT	13990.-
CASPER	6990.-
CHAMPIONSHIP BASS (CLASSICS)	4990.-
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990.-
CHASE THE EXPRESS	12990.-
COLIN MCRAE RALLY 2	13990.-
COLLIN MCRAE RALLY (VALUE SERIES)	5990.-
COLONY WARS - RED SUN	7990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-
CRASH TEAM RACING (PLATINUM)	7990.-
CROC (VALUE SERIES)	4990.-
CROC 2	13990.-
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC	9990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DARKSTONE	HIVJ
DEMOLITION RACER	13990.-
DESTREGA	12990.-
DIE HARD 2	13990.-
DIE HARD CLASSIC	5990.-
DISCWORLD II	13990.-
DOOM (BEST OF)	7990.-
DRIVER II	13990.-
DUNE 2000	13990.-
EAGLE ONE (BEST OF)	7990.-
EHRGEIZ	13990.-
EL DORADO (D)	13990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	13990.-
F1 WORLD GRAND PRIX '99 SEASON	13990.-
FA PREMIERE L.FOOTBALL MAN.2000	13990.-
FA PREMIERE LEAGUE STARS	13990.-
FANTASTIC JOURNEY	12990.-
FIFA '99	13990.-
FIFA 2000	13990.-
FIGHTING FORCE 2	13990.-
FINAL FANTASY IX	17990.-
FINAL FANTASY VII. (PLATINUM)	7990.-
FINAL FANTASY VIII.(PLATINUM)	7990.-
FORMULA 1 '97 (PLATINUM)	7990.-
FORMULA ONE '99	13990.-
FORMULA ONE 2000	14990.-
FRONT MISSION 3	13990.-
G-POLICE 2	12990.-
GAUNTLET LEGENDS	9990.-
GRANDIA	13990.-
GUARDIAN'S CRUSADE	13990.-
GUNGAGE	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HELLNIGHT	13990.-
HERCULES (PLATINUM)	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
INTERNATINAL TRACK & FIELD 2	13990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD (PLATINUM)	7990.-
ISS DELUXE	7990.-
JEFF WAYNE'S: THE WAR OF THE WORLD	13990.-
KNOCKOUT KING 2000	13990.-
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI FINAL	12990.-
LE MANS 24 HOURS	13990.-
LEGEND	13990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGO RACERS	11990.-
LEGO ROCK RAIDERS	9990.-
LOST WORLD PLATINUM	7990.-
LOST WORLD: JURASSIC PARK 2 (PLATINUM)	7990.-
MEDAL OF HONOR (PLATINUM)	8990.-
MEDAL OF HONOR 2	13990.-
MEDIEVIL (PLATINUM)	7990.-
MICRO MANIACS	9990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTERSEED	13990.-
MOORHUHN 2 (D)	13990.-
MORTAL TRILOGY (PLATINUM)	7990.-
MOTO RACER (PLATINUM)	7990.-
MR DOMINO	9990.-
MS PAC-MAN	12990.-
MULAN	12990.-
MUPPET MONSTER ADVENTURE	9990.-
MUPPET RACE MANIA	13990.-
MUSIC	9990.-
NASCAR '98	9990.-
NASCAR 2000	13990.-
NBA LIVE '99	13990.-
NBA LIVE 2000	13990.-
NBA LIVE 2000 (CLASSICS)	13990.-
NBA LIVE 2001	13990.-
NEED FOR SPEED 4. (PLATINUM)	7990.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	9990.-
NHL 2000	13990.-
NHL 2000 (CLASSICS)	6990.-
NHL 2001	13990.-
NHL FACE OFF 2000	12990.-
O.D.T.	13990.-
ODDWORLD: ABE'S ODYSEE (BEST OF)	7990.-
ONE	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PARASITE EVE 2	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
PLAYER MANAGER 2000	13990.-
POPULOUS (CLASSICS)	6990.-
PORSCHE CHALLENGE (VALUE SERIES)	4990.-
POY POY 2	13990.-
PREMIERE MANAGER '98	13990.-
PRINCE NASEEM BOXING	13990.-
PRO PINBALL TIMESHOCK	7990.-
PUMA STREET SOCCER	13990.-
RACING SIMULATION MONACO GRAND PRIX	13990.-
RAILROAD TYCOON 2	13990.-
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAMPAGE 2	13990.-
RAYSTORM	11990.-
RE-VOLT	13990.-
RED ALERT (VALUE SERIES)	6990.-
RIDGE RACER (VALUE SERIES)	4990.-
RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
ROAD RASH JAILBREAK	13990.-
ROLLCAGE STAGE 2	7990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAGA FRONTIER 2	13990.-
SHADOW GUNNER "THE ROBOT WARS"	13990.-
SHADOW MADNESS	12990.-
SHADOW MAN	13990.-
SHAOLIN	13990.-
SIMPSONS WRESTLING	HIVJ
SMURFS	11990.-
SOVIET STRIKE (CLASSICS)	4990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPEED FREAKS	4990.-
SPYRO THE DRAGON (PLATINUM)	7990.-
SPYRO: YEAR OF THE DRAGON	12990.-
STAR GLADIATOR	9990.-
STAR TREK INVASION	14990.-
STAR WARS DEMOLITION	15990.-
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	13990.-
SUPERBIKE 2000 (CLASSICS)	4990.-
SUPERBIKE 2000 EA	13990.-
SUPERCROSS 2001	HIVJ
SYPHON FILTER 2	12990.-
TARZAN (PLATINUM)	7990.-
TEKKEN (VALUE SERIES)	4990.-
TENNIS ARENA	13990.-
THE LAND BEFORE TIME	6990.-
THE NOTE	12990.-
THE UNHOLY WAR	13990.-
THEME HOSPITAL	13990.-





THEME PARK WORLD	13990.-
THIS IS FOOTBALL 2	12990.-
THIS IS FOOTBALL+MULTI TAP	19990.-
THRASHER: SKATE AND DESTROY	12990.-
TIGGER'S HONEY HUNT	13990.-
TILT	7990.-
TIME CRISIS (PLATINUM)	7990.-
TOCA 2	13990.-
TOCA WORLD TOURING CAR	13990.-
TOMB RAIDER (VALUE SERIES)	5990.-
TOMB RAIDER 2 (PLATINUM)	7990.-
TOMBI	13990.-
TOMORROW NEVER DIES (PLATINUM)	7990.-
TRAP RUNNER	13990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990.-
TRUE PINBALL (PLATINUM)	7990.-
UM JAMMER LAMMY	12990.-
URBAN CHAOS	13990.-
V-BALL	11990.-
VICTORY BOXING 3	13990.-
VIPER	9990.-
WARHAWK	7990.-
WARPATH:JURASSIC PARK	7990.-
WARZONE	12990.-
WCW MAYHEM	13990.-
WCW THUNDER	13990.-
WIP3OUT	13990.-
WIPEOUT (PLATINUM)	6990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKING CREW	13990.-
WU-TANG TASTE THE PAIN	13990.-
X-FILES	12990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

PLAYSTATION 2

DRIVING EMOTION TYPE-S	19990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	19990.-
FIFA 2001	19990.-
KESSEN	19990.-
KNOCK OUT KINGS 2001	HIVJ
MADDEN NFL 2001	HIVJ
NBA LIVE 2001	HIVJ
NHL 2001	19990.-
QUAKE 3	HIVJ
SSX	HIVJ
THEME PARK WORLD	19990.-
TIGER WOODS PGA GOLF 2001	HIVJ
X SQUAD	19990.-

NINTENDO 64

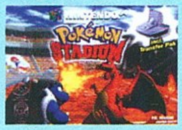
BANJO KAZOOIE	16990.-
BATTLETANX	17990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
CARMAGEDDON 64	17990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLASTS TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
DIDDY KONG RACING	16990.-
DONKEY KONG 64	19990.-
EARTHWORM JIM 3D	17990.-
F-ZERO X	16990.-
GT 64	16990.-



HOT WHEELS	16990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
KNIFE EDGE	16990.-
LAMBORGHINI	15990.-
LEGO RACERS	13990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
LYLAT WARS (NO RUMBLE)	12990.-
MADDEN '99	16990.-
MARIO TENNIS	17990.-
MICKEY'S SPEEDWAY USA	19990.-
MICRO MACHINES 64 TURBO	17990.-
MONSTER TRUCK MADNESS 64	17990.-
NASCAR '99	16990.-
NHL '99	16990.-
PENNY RACERS	17990.-
PERFECT DARK	17990.-
POKÉMON SNAP	19990.-
POKÉ ON STADIUM-TRANS ER PACK	19990.-
QUAK	9990.-



RAC NG SIMULATION M ONACO GP	7990.-
RA JGAKIDS	17990.-
RA PAGE WORLD TOU R	16990.-
RI GE RACER 64	17990.-
RU RATS	17990.-
SI ON VALLEY	16990.-
ST RSHOT SPACE CIR US FEVER	16990.-
SU ER SMASH BROTH RS	17990.-
S -EPISODE I RACER	17990.-
T P GEAR OVERDRIV	17990.-
T P GEAR RALLY	16990.-
T ACK & FIELD	19990.-
T ROK 2	5990.-
V RALLY '99	16990.-
V RTUAL POOL 64	17990.-
V ETRIX	15990.-
OSHI'S STORY	16990.-



GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ANIMANIACS	7990.-
BATMAN RETURN OF THE JOKER	6990.-
BIENE MAYA	9990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
CHAMPIONSHIP POOL	7990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DOUBLE DRAGON 2	6990.-
DRAGON'S LAIR	7990.-
DROPZONE	9990.-
FINAL FANTASY 1	9990.-
FINAL FANTASY 2	9990.-
GODZILLA	7990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-
ISS SOCCER	9990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
LEGEND OF THE RIVER KING	9990.-
MAUI MALLARD COLD SHADOW	7990.-
MEGA MAN 2	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MR NUTZ	7990.-
MULAN	9990.-
NBA JAM '99	9990.-
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	7990.-
NOTRE DAME	9990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POKÉMON BLUE VERS	9990.-
POKÉMON RED VERS	9990.-
POKÉMON YELLOW VERS	9990.-
POPEYE 2	7990.-
SHADOWGATE CLASSIC	9990.-
SMURFS 2	7990.-
SMURFS 3	7990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND 1	6990.-
SUPERMAN	7990.-
TALE SPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
THE LITTLE MERMAID	7990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
THE SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TINY TOON BABS BIG FREAK	7990.-
TINY TOON MONTANA'S MOVIE MADNESS	7990.-
TINY TOON WACKY SPORTS	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TUROK	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WWF ATTITUDE	9990.-
YOGI BEAR'S GOLD RUSH	7990.-
YOSHI'S COOKIE	5990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999.-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB hálózati adapter + akku	4999,-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	9990.-
720	9990.-
ALL STAR TENNIS 2000	9990.-
ARMORINES PROJECT SWARM	9990.-
ARMY MEN	9990.-
AUSTIN POWERS:OH BEHAVE	9990.-
AUSTIN POWERS:WELCOME TO MY	9990.-
BATTLESHIP	9990.-
BATTLETANX	9990.-
BLACK BASS LURE FISHING	9990.-
BOMBERMAN QUEST	9990.-
CANNON FODDER	9990.-
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
CHASE HQ	9990.-
CRAZY BIKERS	9990.-
DAIKATANA	9990.-
DEADLY SKIES1	11990.-
DEJA VU 1,2	9990.-
DIE SHÖNSTE UND DAS BIEST	9990.-
DINOSAUR	HIVJ
EVEL KNIEVEL	9990.-
F/18 THUNDER STRIKE	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME WATCH GALLERY 3	9990.-
GTA 2	9990.-
HEXCITE	9990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000	9990.-
K.O. KINGS 2000	9990.-
KLAX	9990.-
KONAMI WINTERGAMES	9990.-
LAS VEGAS COOL HANDS	9990.-
LEGO-ALPHA TEAM	9990.-
LEGO-RACERS	9990.-
LEGO-STUNT RALLY	9990.-
LOGICAL	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
MADDEN 2000	9990.-
MARIO GOLF	9990.-
MARIO TENNIS1	11990.-
MAYA THE BEE	9990.-
MERLIN	HIVJ
MICKEY'S RACING ADVENTURES	9990.-
MICRO MACHINES 1&2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
MS PAC-MAN	9990.-
NBA PRO 99	9990.-
NHL 2000	9990.-
PACMAN	9990.-
PAPERBOY	9990.-
PERFECT DARK	11990.-
PITFALL BEYOND THE JUNGLE	9990.-
POKÉMON PINBALL	9990.-
POKÉMON TRADING CARD GAME	9990.-
R-TYPE DX	9990.-
RAMPAGE	9990.-
READY TO RUMBLE BOXING	9990.-
ROBIN HOOD	HIVJ
SHANGHAI POCKET	9990.-
SPY HUNTER MOON PATROL	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
STAR WARS RACER	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO BROS DELUXE	9990.-
SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
SUZUKI ALLSTAR	9990.-
THE GRINCH	11990.-
THE MUMMY	11990.-
THREE LIONS	9990.-
TONKA RACEWAY	9990.-
TOTAL SOCCER 2000	9990.-
TUROK 2	9990.-
TUROK 3	9990.-
TUROK 3 RAGE WARS	7990.-
TUROK 3:RAGE WARS	9990.-
VEGAS GAMES	9990.-
WARIOLAND 2	9990.-
WOODY WOODPECKER RACING	11990.-

SEGA DREAMCAST CD-K

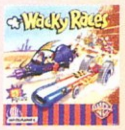
AEROWINGS	16990.-
BASS FISHING+ CONTROLLER	29990.-
BLUE STINGER	16990.-



BUGGY HEAT	16990.-
BUST A MOVE 4	17990.-
DEEP FIGHTER	17990.-
DINO CRISIS (D)	17990.-
EVOLUTION THE WORLD OF SACRED	17990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	16990.-
F1 WORLD GRAND PRIX II. (UK)	17990.-
GTA 2	17990.-
JIMMY WHITE 2	17990.-
MAGICAL RACING TOUR - DISNEY	17990.-
MAKEN X	17990.-
PEN PEN	16990.-
POWER STONE	16990.-
QUAKE III ARENA	17990.-



RACING SIMULATION MONACO GP	16990.-
RED DOG SUPERIOR FIREPOWER	17990.-
RESIDENT EVIL 2	17990.-
RESIDENT EVIL 3 (D)	17990.-
REVOLT	17990.-
ROADSTER	17990.-
SEGA WORLD WIDE SOCCER	16990.-
SONIC ADVENTURE	16990.-
SPEED DEVILS	16990.-
SPIRIT OF SPEED	17990.-
STAR WARS RACER	17990.-
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	16990.-
THE NOMAD SOUL	17990.-
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-

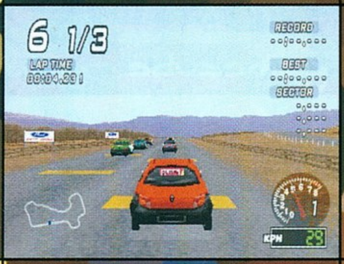


TOMB RAIDER 4	17990.-
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (D)	17990.-
VIRTUA FIGHTER 3TB	16990.-
WF ATTITUDE	16990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
ZOMBIE REVENGE	17990.-

HÍVJ! SEGA DREAMCAST



Tartalom



Ford Racing



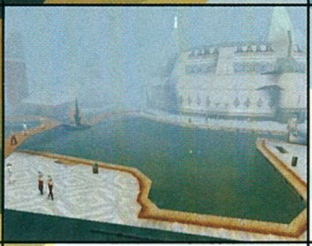
Draconus



Warm-Up! GP 2001



Kessen



Omikron



Hercules



X-Squad

:iadványban megjelent szöveges és
ısztrációs anyagok bármilyen módon való
a felhasználása csak a kiadó engedélyével
ıetséges.
:N 1417-9296
ımás:
set és Játékkártya nyomda RT
GOLDMANN csoport tagja)
ıtulajdonos: Balogh Zsolt
szerkesztő: Martin
ıterv: 576 Konzol Team
ımdai előkészítés: Titz Renáta
ilágítás: Recent Kft.
ıdja a Comgame Kft., 1136 Budapest,
gely Gy. utca 17.
élcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
jeszti a Hírker Rt,
Rt és alternatív terjesztők
fizethető: 576 KByte
ımgame Kft.), 1389 Budapest,
: 132.
ıail: 576konzol@576.hu
bsite: www.576.hu
ılap: Kessen

aktuális37

Nnnna, csak kimásztunk a gödörből! A múlt havi pangás után végre újfent felizzottak a csatornák és tele lettünk játékokkal – s ami a legszebb, hogy végre PS1-re is jöttek említésre méltó cuccok. A Dreamcast továbbra is a "hattyú halálát" táncolja, de legalább a fejlesztők megpróbálják életben tartani a gépet néhány finom csemegével, ilyen például a 9.5 pontos gyakorlatot bemutató Draconus. Csipi doktor elsöprő sikerű Shenmue leírása miatt most megnyerte az Omikron: The Nomad Soul végigjátszást is, de hely- és időhiány miatt csak a következő számban tudja majd befejezni. Következő havi számunk is jól alakul (jobban, mint púpos a prés alatt), hiszen végre van egy baró, végigjátszható Sonic Adventure 2 verziónk és a Square is elhalmozott minket egy szeretetcsomaggal, amiben többek között a PS2 első igazán ütős játéka, a The Bouncer is benne volt. Veres Mikit úgy kellet felmosni 5 perc játék után, mindjárt meg is tette tétre, helyre és befutóra (4 oldalon) a tesztet.

Gondolom észrevettétek, hogy volt egy flott kis design-váltásunk is (a vezetőség végre felismerte a bennünk rejlő Andy Warholt). Az oldalak ezután valamivel egyszerűbbek lesznek, és reméljük örökre elengedtük a kezét a szövegeket nehezen olvashatóvá tevő háttereknek is.

Martin

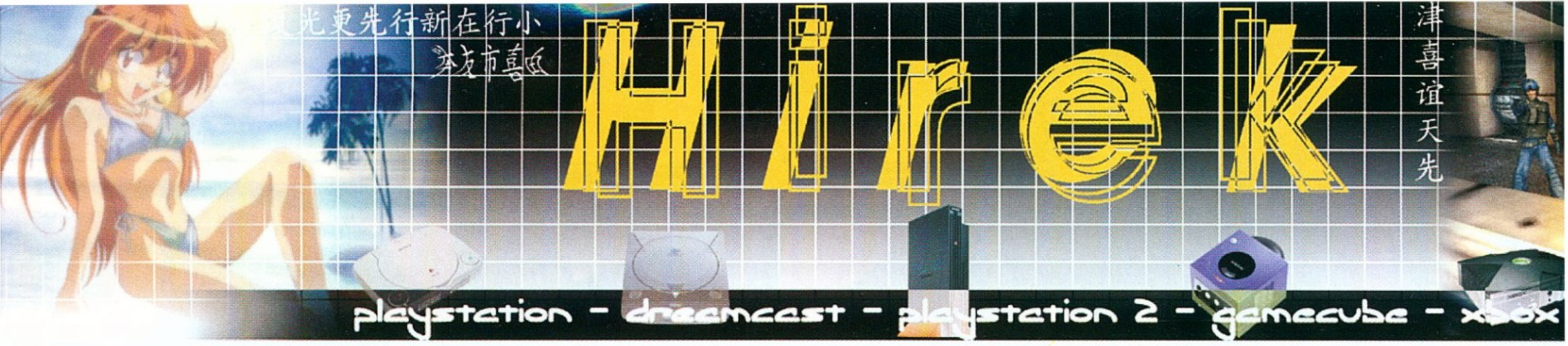
SEGÍTSÉG!







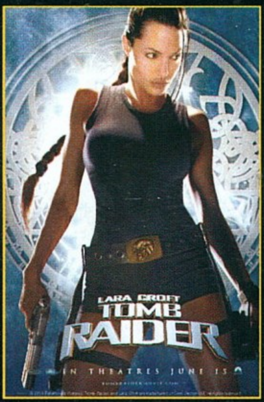
Gyűjteményembe keresem
az itt látható
három 1984-85-ben gyártott
Star Wars: Power of the Force figurát.
Ha birtokodban vannak
és megválnál tőlük,
hívd a 3-49-48-47-es számot
és kérd Martint!



APRÓ

☞ A PC-ken már elég régóta megjelent System Shock 2 nevű programot az Irrational Games kódolja át Dreamcast-ra, viszont a Vatical Entertainment – vagyis a kiadójuk – úgy határozott, hogy bizonytalan ideig szüneteltetik a játék fejlesztését, és az eredetileg harmadik negyedévre kiírt megjelenést is felfüggesztették. Nos, lehet, hogy egy játék végét volt szerencsénk bejelenteni?

☞ Nyilvánosság elé került az USA-ban június 15-ével bemutatandó Tomb Raider mozifilm filmplakátja. Hogy ne szaporítsam itt a szót különböző születlenségekkel, csak egy ismerősöm kommentárját tudom hozzáfűzni: "Ennek az Angelina Jolie-nak bázikus ütközői vannak..."



☞ Atsuo Asada volt szíves nyilatkozni a Nintendo részéről következő konzoljuk, a GameCube megjelenése kapcsán. A hivatalos bejelentés szerint a konzol, mint mindig először Japánban lesz kapható ez év júliusától. Ezt követi az amerikai premier októberben, míg az európai boltok jövő év tavaszára maradnak. A tervezett ár 199 dollár lesz.

☞ A legújabb generációs GameBoy is a megvásárolhatóság útjára fog lépni idén, hisz Amerikában már június 11-étől kapható lesz az Advance, a visszafelé is teljesen kompatibilis szerkezet. A 99.95 dolláros induló árért elmondhatjuk, hogy egy tizenhétszer gyorsabb, és tízszer szebb gépek kapunk, mint a Color volt. A kezdő napon az alábbi 15 program közül választhatnak a kedves érdeklődők, míg karácsonyig összesen 60 kazettára lehet számítani. Európai megjelenés az ősz beálltával együtt várható.

Army Men Advamce (3DO)
ChuChu Rocket! (Sega)
Dodge Ball Advance (Atlus)
F-Zero: Maximum Velocity (Nintendo)
Fire Pro Wrestling (BAM)
Fortress (Majesco)
High Heat Major Leauge Baseball 2002 (3DO)

CRAZY TAXI (PLAYSTATION 2)

Sega

Véleményem szerint az egyetlen program, amire büszkék lehettek a Dreamcast tulajdonosok az a Crazy Taxi volt. A játék értékességét csak lendítette, hogy kizárólag a Sega gépén volt hozzáférhető, azonban ez a helyzet a közeljövőben biztosan meg fog változni, hiszen már kódolják a játék PlayStation 2-es változatát. A CD csak egy sima átirat lesz, nem lesznek benne extra dolgok – azaz ugyanazokat a funkciókat fogja tudni, mint a DC változat. A játék lényege egy taxisofőrt kiválasztva egy képzeletbeli amerikai városban utasokat furikázni, időre, pénzért, különböző akrobata mutatványokat végrehajtva. Állítólag még tavasszal kijön.



CRAZY TAXI 2 (DREAMCAST)

Hitmaker / Sega

Nos, igencsak fontolgattam magamban az esetleges lehetőségét egy Dreamcast vásárlásának, hiszen pont a tegnapi nap voltam egy játékteremben, ahol aktuális kedvencemet, a Crazy Taxit szeretgettem meg, úgy cirka 5 ezer forintért. Nos, nagyon ott van a játék... Nem véletlen tehát, ha felfokozott adrenalin szinttel és fókuszált figyelemmel kísértem a második részről szóló híradásokat. Merthogy a Hitmaker csapata ismét nagy dobásra készül, immáron azonban nem a játéktermi gépek Naomi rendszerére, hanem kifejezetten a Dreamcast teljesítményére kiélezve. Míg az első részben a képzeletbeli város leginkább San Franciscoként volt definiálható, addig a folytatásban New York nagy forgatagában találhatjuk magunkat. Az ígéretek szerint semmiféle belassulás nem lesz a játékban, a zenéken megpróbálnak kicsit keményíteni, az Offspring megint dalolni fog, egyszerre több utast is fel tudsz venni, akik akár többfelé is mehetnek. A cím összel jön.





RUN LIKE HELL (PLAYSTATION 2)

Digital Mayhem / Interplay

Volt szerencsém videó formájában picit többet is megszemlélnem az Interplay akció / horror játékából, az Úgy fut mint a Pokolból, és azt kell mondjam, hogy tetszik. Határozottan tetszik. Bár kicsit Alien szagot érzek, de azért szódával ez még elmegy. Arról van szó ugyanis, hogy ez a Nick Conner nevű kapitány egy űrhajón tevékenykedik, ami lézengve a térben lényegi utakat sosem tesz, csak alibi munkákra használják fel.



Egyszer azonban egy bolygóról felszállva egy idegen faj is meghonosult a hajón, és a 7 napig tartó cselekmény kezdetét veszi. A menekülés, illetve túlélés a cél, és a Resident Evil szerű játékmenetet követő program abban tud újítani, hogy a nyomodban loholó szörnyeket nem fogod tudni csak úgy szimplán lerázni, hisz az ígéretek szerint addig lohol majd a nyomodban, amíg ki nem nyírod... Megjelenés tavasszal.

SONIC ADVENTURE 2 (DREAMCAST)

Sonic Team / Sega

Óriási várakozás előzte meg a Dreamcast-ot annak idején és a Sonic-ot is, hisz egy nem akármilyen visszatérésben reménykedtek a rajongók. Talán a készítők sem tudták igazán eldönteni, mik az elvárások, így a bekódolt verziót jól kielemezve és azok jobbító kritikáit megfogadva már hamarosan itt a végleges Sonic 2, melyben minden sokkal inkább a régmúlt időkre, a platformos részekre fog hasonlítani, mintsem a kalandozásra. A régi szereplők közül Sonic, Tales, és Knuckles biztosan vissza fog térni, ám az előzetesekből egy igen titokzatos figurára is számítani lehet majd, egy amolyan "Dark" Sonicra, aki főhősünk negatív alteregója lesz. Lesznek új mozgások, és a grafika is jelentős mértékben feljavításra kerül. Májusban már itt lesz...







EXTERMINATION (PLAYSTATION 2)

Deep Space / Sony

Ismét csak egy újabb horror-játékról van szerencsénk beszámolni az Extermination személyében, és aki úgy gondolná, hogy ismét csak egy Resident Evil klónról van szó, az sem áll olyan messze az igazságtól... A készítő úriember ugyanis ugyan az. Tokuro Fujiwara a Ghosts N' Goblins, a Mega Man és Resident Evil sorozatok szerves készítője új projectjében 2005-be kalauzolja a kedves játékost, pontosan karácsony első napjára. A főhős Dennis Riley egy olyan elit alakulat tagja, akit azért küldtek el a déli Sarkon található Fort Stewart titkos katonai bázisra, mert 3 napja megszólalt a riasztó, és azóta se kép, se hang nem érkezett onnan. Az odaküldött mentőhelikopter is lezuhant és a túlélőkről semmi hír. A jövőkép, tehát nem túl biztató. Megint egyedül, megint bődületes rettegésben kell nekivágnunk egy öngyilkos akciónak. Külső nézet, fegyverek, rohangálás, halál. Március 8-ától Japánban már kapható, Amerika nyáron jön, mi maradunk őszre.





WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES (PLAYSTATION)

Fox Interactive

Az úgy volt – kezdi feleletét Karinthy szerint a rossz tanuló, akivel bármennyire is nem szeretnék azonosulni, most mégis kénytelen leszek, hisz valamikor talán egy éve adtunk hírt arról, hogy jön a TV-ből is ismert A Világ Legrémisztőbb Rendőrös Üldözései sorozat játékváltozata. Nos ebben nem is tévedtünk, csak az akkoriban megjelölt Dreamcast géptípus avanzsált át időközben PS-essé. Hogy ennek mi lehetett az oka, azt mi nem tudjuk, az azonban tény, hogy a Fox bejelentése nyomán, másra géptípusra nem is várható a játék. A játék, melyben akár a jó, akár a rossz oldalon is volán mögé ülhetünk dúskál majd az akcióban, hisz lövöldözhetünk a másikra, autót törhetünk benne, egy rakás játékmódot és nézetet választhatunk – egyszóval jót játszhatunk. Lehet, hogy nemsokára itt az új Driver???



VIRTUA FIGHTER 4 (PLAYSTATION 2)

Sega

Bár előző számunkban már pedzegettük nektek egy kicsit ezt a virtuális harcosos-dit, térjünk vissza egy cseppet hozzá, hisz újabb információk és képek láttak napvilágot. Egy bemutatásra került videó alapján tényleg igaznak bizonyult az ígérgetés, hogy a karakterek mozgásán finomítottak a legtöbbet. Olyan kecsesen hajlanak a végtagok, és annyira élethűen mozogtak a karakterek, mint eddig még egyetlen játékban sem! Közel, nagyon közel volt a valósághoz! Az eddig nyilvánosságra került karakterek között van: Akira, Pai, Wolf, Kagemaru, és Aoi, valamint eddig két névtelen harcos. A játék fejlesztése nagyon jól halad, a játéktermi gép támogatni fog mindenféle mentési lehetőséget is, akár memóriakártyára is!!!


Original Game ©SEGA/CRI 2001


Original Game ©SEGA/CRI 2001

Iridion 3-D (Majesco)
Pitfall: The Mayan Adventure (Majesco)
Rayman (Ubi Soft)
Ready 2 Rumble Boxing Round 2 (Midway)
Super Mario Advance (Nintendo)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (Activision)
Top Gear GT Championship (Kemco)
Tweety and the Magic Jewel (Kemco)



☞ Várhatóan a következő számban fogjuk tesztelni aktuális kedvencemet, a Moorhuhn 2 nevű programot. A Németországban tömeghisztériát kiváltó csirkevadászat népszerűségét bizonyítandó, hogy a Haribo édességgyár a kabalafigura meggumicukrosodása mellett döntött. Ez már betegség...

☞ Akár Te is részesévé válhatsz a Metal Gear Solid 2-nek – hirdeti a Konami! A legújabb kampányuk ugyanis arra épül, hogy a http://www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2name/index_e.html címen lévő kérdőívet kitöltve azokat beleillesztik majd a játékba, így akár a Te teljes neved, származásod és vércsoportod is szerepelhet a játékban. A nyerteseket sorsolással fogják kiválasztani. Ja, és hogy hol lesz mindez látható? Hát Snake-nek meg kell küzdeni ellenséges katonákkal – azok meg mégsem lehetnek névtelenek...

☞ Japánban áprilistól sugározzák a TV-k a Parappa the Rapper című játék alapján készült rajzfilmet, ugyanakkor elindult a Parappa 3 fejlesztése PlayStation 2-re – jelentette be február végén a Sony.

☞ Sajnálatos tényt közölt az Eidos Interactive az összes Dreamcast rajongó számára, hiszen nem látják további értelmét a Legacy of Kain: Soul Reaver 2. című játékuk fejlesztésének, és se szó, se beszéd - lefújták az egészet. Volt, nincs tehát Raziel Dreamcaston.

Bagó Péter

XBOX



Elég sok híresztelés, és kezdeti bősz tagadás után végül is januárban lehullt a lepel az Xbox-ról – a Microsoft új konzoljáról. Nagy volt a kétkedés azzal kapcsolatban, hogy egy olyan piacon, ahol még a nagy neveknek mondható Sega, illetve Nintendo sem mehet biztosra, van-e létjogosultsága egy olyan formációnak, aki annak előtte törzsgyökeresen az ellentételes oldalon állt. Illetve, hogy a pénz lehet e megoldás mindennemű tapasztalatlanságra? A kérdések, mind a mai napig fenn állnak, csak most már tudjuk mit is várhatunk el az X-el fémjelzett dobozról.

Eleinte azt suttogták, hogy ez egy PC lesz, ami majd TV-re kötve játssza le a számítógépes játékokat. Ezt hamar cáfolták is, hisz a félreértés maximum onnan eredhetett, hogy a belső alkatrészek, a hardware-e lesz a gépnek olyan, amit a PC-s iparban használnak. Aztán jött a hivatalos bejelentés, ahol leleplezték a formát, és benne a "lelket" is. Nos uraim határozottan állíthatom, hogy tetszik. A látvány, amit kapok, a belső, amit adnak. Ott van a spiccen. Semmi elhamarkodott kijelentés: az Xbox a jelenleg köztudatban lévő legnagyobb teljesítményű videojáték. A processzor egy 733MHz Pentium III-as, a videokártyája meg egy Nvidia NV2a 250MHz-es gyöngyszem. 64 MB memóriával rendelkezik, és 8 GB-os winchesterrel. 4 joystick port van rajta, és a különböző csatolási lehetőségek miatt olyan dolgokra lesz alkalmas, mint például az Internetre csatlakozás. Viszont ez lesz az első olyan gép is, mely tartalmazni fogja a szabadalmi technológiát a cenzúra terén, ugyanis a V-Chip segít meggátolni azt, hogy drága jó csemeténk azt nézzen meg, amit csak akar. Bizony igen erősen határt szabhatunk az erőszaknak, csúnya beszédnek, meztelenségnek...

A gépre jelen pillanatban 200 cég fejleszt, és olyanak is megnyertek a Microsoft emberei, mint a Konami, vagy a Codemasters, ami Silent Hill, Metal Gear Solid és Colin McRae programok biztos megjelenését vonja maga után. A játékgép még idén megjelenik Japánban és Amerikában, azonban Európa a jövő év elejére csúszik. Bár pozitívum, hogy a gépet Sárváron, a Flextronics gyárban fogják gyártani... Hol is egy fehér köpeny???

Ja, és a számok szerelmeseinek egy utolsó adat: a gép 125 millió poligon mozgatására képes...

FORD RACING

BEFORDULTAM AZ ERDŐBE...

Mindannyian márkaközpontúak vagyunk, ugye? Akár bevalljátok, akár nem egyszerűen be kell ismerni, hogy bizony kőkeményen bemárkásodtunk. Bár sokan szeretik ezt letagadni, majdnem mindenki megtalál magának egy olyan produktumot, amit valamilyen okból kifolyólag jobb, mint a többi. És ha másért nem, akkor a márka miatt lesz kedvesebb egy cipő, magnó vagy konzol. Ugye? Nekünk sem kell a szomszédba menni egy kis márkaháborúért itt a konzolon belül. Minden hónapban jönnek dögivel a DC-t anyázó, a Playstation-t istenítő levelek és ugyanez fordítva. Ám vannak az életben olyan pontok, ahol nem felétlenül tudjuk kiélni a márkasznobizmusunkat, vagy ha akadnak, akik kiélhetik, hát bizony nagyon kevesen vannak. Ilyen például az autómárka. Abban egyáltalán nem biztos, hogy márkahűen tudtok majd vásá-



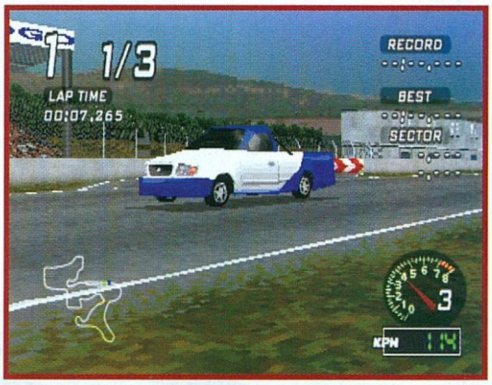
rolni, függetlenül attól, hogy mi tetszik a legjobban. Eme furcsa bevezetőt azért írom, mert a Ford Racing készítői állítólag azért álltak össze, hogy egy olyan játékot csináljanak, melyet azok is megvehetnek, akiknek nem telik egy igazi Fordra (mintha az a luxuskategóriába tartozna...).

Ezen a programon keresztül majd megélhetitek azokat az örömmel átitatott pillanatokat, melyeket talán kézpénzzel soha nem sikerülne (ne röhögjetek, a weboldalról idéztem...). Sőt, azt is állítják, hogy a Ford szakemberei-vel együtt alkották meg a kocsik irányíthatóságát és nagyon odafigyeltek arra, hogy mindenképp életszerű legyen a gépek viselkedése, ezzel is adózva a Ford-rajongó közönségnek.

Hát, akkor nézzük szépen lebontva a játékot, komponensről komponensre. Kezdjük a játszhatósággal: következetlen. Ez persze nem feltétlenül rossz. Sokkal inkább jelent új kihívást bárki számára, mint versenyző. Arról van szó, hogy nem igazán sikerülhet rosszul a startunk, mert könnyen elhagyhatunk mindenkit. Viszont, az első kanyar után rádöbbenünk, hogy velünk ellentétben a többiek tudnak vezetni is. Így viszonylag hamar otthagynak minket, és ha nem vigyázunk, bizony elérkezik a pillanat, amikor már akkora hátrányban vagyunk, hogy lehetetlen behozni.

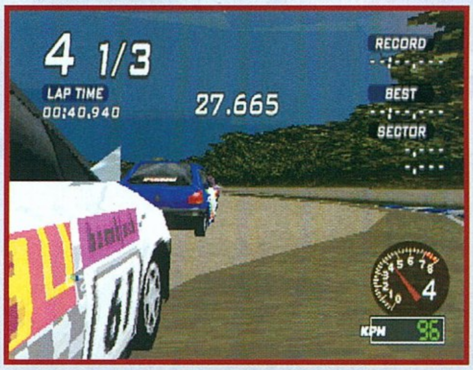
A program ilyen téren nem engedékeny. Ha egyszer lemaradunk, akkor annyi és arra ne is számítsatok, hogy bárki is kipördül rajtunk kívül egy verseny alatt. A kezelhetőségéről még annyit, hogy viszonylag jó. Bár kicsit kacsázik a kocsi, megfogható minden pályán és tényleg különbözik az irányíthatóság minden autónál. A pályák vonalvezetését tekintve nem igazán széles a skála. Kicsit olyan érzése van az embernek, mintha minden pálya 6 különböző alaprészből állna és a különbség mindössze abban lenne, hogy milyen hátteret raktak be mögé. De játszani, játszható és mindenképp alkalmas haverokkal versenyezni.

Menjünk tovább, nézzük a grafikát. Ez kicsit gyengébbre sikerült a programban, mint kéne. Bár az autók modellezése jó, mégis kicsit pixeles lett a hátterek mozgása és sokszor belassul a játék. Sajnos ráadásul úgy lassul be, hogy kicsit tapasztalatlanabb versenyző nem tudja, hogy a kocsija veszít a sebességéből vagy a gép dobálja ki a frame-eket csiga-módjára. Grafikai bugokat nem találtam, így nem lehet átmenni a falon, vagy eltűnni egy hegyoldalban, szerencsére. Itt is azt tudom mondani, hogy nem egy kiemelkedően jó grafikai megvalósítás volt a cél, így az lett a vége, hogy nem nagyon használták ki a gépben (még) rejlő lehetőségeket és ez látható a végeredményen is.



A hangzást vizsgálva azt mondanám, hogy semmi extrát nem hallottam a játékban, gyakorlatilag csakis a sémahangokat programozták bele. De meg merem kockáztatni, hogy 5 alaphangot hallunk végig mindenféle kocsihoz. A környezetek, vagy atmoszférahangok úgy ahogy van hiányoznak, bár ez viszonylag ritkán jellemzi az autóversenyeket. A zene rendben van, semmi extra.

A tartalmat nézve mindenképp látszik, hogy a Ford emberei állították össze a



kocsikat. Evidens módon minden kocsi benne van, amit a Ford valaha gyártott, sőt ha elég ügyesek vagyunk, még olyat is találni, ami még csak a tervezőasztalon van egy papírra felrajzolva és körülbelül 2004-körül jelenik majd meg a kereskedelmi forgalomban.

Természetesen a versenyben a szokásos módon lehet előre haladni, magyarul: minél több küzdelemben kell az első helyen végezni és ezzel lassan hozzáférhetünk az összes pályához és összes autóhoz. A legalacsonyabb kategória a 65 lóerős KA, a leggyorsabb járművet pedig még nem tudtam elérni, így sajnos információ hiányában nem számolhatok be róla.

Jópofa a menürendszer egyébként, az intró is a helyén van, de erre a játékra is csak azt tudom írni, hogy kicsit szürke, illetve túlságosan rajongó-orientált. Mert aki szereti a Fordot és a fent említett kocsikat jól ismeri, az könnyen lehet, hogy baromira élvezi az egészet, de egy magamfajta játékos, aki nem feltétlenül egy márka miatt ülök le a konzol elé, nem talál benne semmi olyat, ami miatt komolyabb összegeket költene rá.

Egyébként tényleg nem tudok igazi véleményt alkotni róla, mert annyira hidegen hagy, hogy már-már azt is kezdem elfelejteni, hogy mi volt a játék címe. Ha más nem, ez jelent valamit, még akkor is ha havonta úgy átlagban 5 autóverseny rohan át a kezeim alatt. A jobbakat mindig megjegyzem, de valahogy ez amilyen nagy márka, annyira kis szürkécske lett. Azt megjegyezném, hogy a hálón keresgélve sem nagyon találtam kiugróan jó véleményeket a játékról, kivéve a Gamefaqson egy elvakult srácét, aki megőrül a Fordokért. Ő azt állítja, hogy ez a legjobb játék, amit erről a szent márkáról valaha készítettek. Hát...aki neki hisz az neki aki nekem, az nekem.

Adam1





JÁTÉK!

Ha szeretnél nyerni egy Ford Racing programot nem kell mást tenned, mint felelni az alábbi egyszerű kérdésre: "Milyen Ford modellel versenyez Colin McRae?"

Beküldési határidő: Április 1.
Címünk: 1389 Budapest Pf: 132

FORD RACING

EMPIRE

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

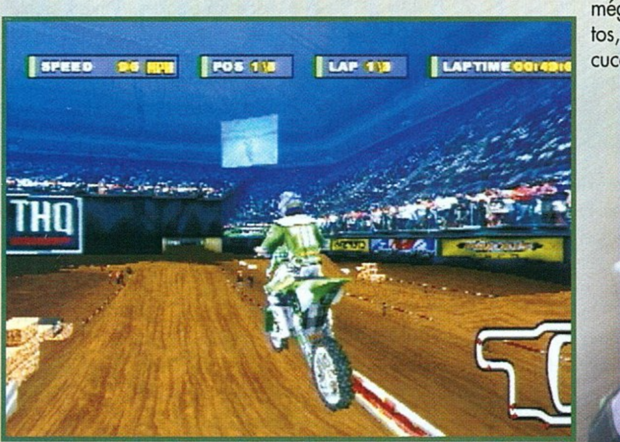
1-2 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGYNEK JÓ
× CSAK FORD RAJONGÓKNAK

6.5 pont

TESZT

A motokrossz a motorversenyek rally-ja, szokták mondani. Hogy mennyi a valóságmagja ennek a megállapításnak nem tudom, az viszont biztos, hogy most egy – a témába vágó – versenyjátékkal fogtok megismerkedni, amennyiben végigolvassátok eme cikket. A program címe Championship Motocross 2001 és a "featuring Ricky Carmichael" alcímet kapta, amiből talán azt a következtetést vonhatnánk le – jelzem tévesen –, hogy a srác központi szerepet kap a játékban (ha már egyszer a nevét adta hozzá), ezzel ellentétben azonban ő is "csak" egy a korongon található ver-



senyzők közül, szóval kicsit fura a helyzet. A készítők talán csak utalni akartak vele arra, hogy a játék a tavaly megjelent CMfRC folytatása. Ahogy azt a legtöbb amerikai sportjátéknál már megszokhattuk, dögös zenével aláfestett intróval kezdődik a CD. Egy ilyen motorversenynél nem nagyon lehet túlbonyolítani a versenyszámokat, szóval semmi meglepő, mellbevágó, vagy forradalmiam új dologra ne számítsatok, viszont amire lehetőségük volt a készítőknek azt megpróbálták viszonylag igényesen beletenni a játékba. Kezdésnek itt van rögtön a sima verseny (Single Race), ezen belül egyszeri versenyeket nyomhatunk a már nyitva álló pályákon, persze csak miután kiválasztottuk a versenyosztály (125 vagy 250 köbcenti), és a versenyzőnket. Egyébként a "pilóták" fotója alatt helyett kapott némi háttér-információ az adott versenyző pályafutásáról is, milyen eredményei voltak stb. Érdekes hogy némelyikükről nincs fénykép, először azt hittem ezeket az embereket úgy kell behozni később, de nem. Ők is választhatóak már az elején, csak biztos szégyenlősek voltak. A pályák három részre vannak csoportosítva. Vannak a szabadtéri helyszínek (Outdoor Nationals), az arénák vagy stadionok (Supercross), és az amatőr viadalok (Amateur),

amik szintén a szabad ég alatt folynak, valami oknál fogva azonban mégsem sorolták egy kalap alá a szabadtéri pályákkal. Természetesen van bajnokság is (Championship), mindkét kategóriában, Carmichaelt azonban csak a 250-esben lehet választani. Minden verseny előtt (vagy után) elmehetünk a szakboltba és elkölthetjük a zsebpénzünket, azaz különböző kiegészítőket vehetünk vagy fejleszthetjük járgányunk egyes részeit. Vehetünk új gumikat, kipufogót, féket, felfüggesztést, motorolajat, motort stb. Minden alkatrész megvétele előtt elolvashatjuk, milyen hatással is lesz a motorunkra, és ami még nagyon fontos, hogy a cucc hány



verseny idejére tart ki, persze a tartós alkatrészek drágábbak is. Pénzt a versenyek megnyerésével lehet szerezni, lóvé jár akkor is, ha megdöntjük az adott pályán a körrekordot. A vásárolt kiegészítők közül a garázsban válogathatunk (Garage), és itt is szerelhetjük fel azokat. Minden futam előtt lehet állást menteni, ezt jó helyezés esetén cselekedjétek is meg. Egyébként 125 köbcentinél nyolc versenyből áll egy bajnokság, míg a magasabbik osztályban tizenhat pályán kell végiggyötörnöd magadat és a gépedet. Mondjuk a játék elején még csak a 125 köbcentis bajnokság áll nyitva, a 250-es csak akkor nyílik meg, ha az előzőben dobogós helyezést érsz el. Ennyit a bajnokságról.



Játszhatunk ketten is, sima verseny is, meg bajnokságot is. Akik szeretik alulról kezdeni a pályafutásukat, azoknak ajánlom figyelmébe a karrier módot (Career Mode). Ezen belül a saját neved alatt indulhatsz a versenyeken, választhatsz ruhát és motortípust is. Itt egy rakás különböző bajnokságot kell megnyerned kezdve az amatőr 125cc-től egészen a profi 250cc-ig, és mindegyikeN első helyezést kell elérned, hogy kvalifikáld magad a következőre. Amennyiben ez nem sikerül kezdhetsz mindent elölről (esetleg töltheted be a memóriakártyádról az állást). Lehet gyakorolni a végtelenségig is (Practice), a már megnyitott pályákon. Természetesen nem maradhatott ki a játékból a Freestyle sem. Négy speciális pályán próbálkozhatunk elkápráztatni a közönséget a mutatványainkkal, a mozgásokat a levegőben a Kör+irányokkal lehet előhozni. Bár a játék nem erről a számról szól, azért igyekeztek ezt is igényesen megcsinálni, például az ugrások közben végrehajtott mozdulatokat egy külön felnagyított képernyőn is láthatjuk. Sőt még a kivetítőn is elcsíphetjük magunkat. Ezzel el is érkeztünk a program grafikájához, ami szerintem jó. Nincs ködösítés, és a tereptárgyak is csak ritkán bukkannak fel az orrunk előtt. Nem szaggat be a játék, pedig néha egyszerre nyolc versenyző is van a képernyőn, bár az is az igazsághoz tartozik, hogy a versenyzők csak az elfogadható kategóriába tartoznak. Magyarul elég csúnyák. Ez még nem is lenne baj, viszont rohadt módon csalnak. Simán legyorsulnak, és a kanyarokat sokkal könnyebben beveszik. A gép pedig rettenetesen következetlenül irányítja őket. Szinte minden versenyen másképp viselkednek. Ugyanazon a pályán lehetünk több másodperccel elsők is, de akár veszíthetünk is egy fél körrel. Néha elég egyet borulni és az egész mezőny elhúz tőlünk. Azt is megfigyeltem, hogy előnyt szerezni könnyű, de hátrányt behozni LEHETETLEN. Mehetsz akármilyen tökéletesen, ha az első elment tőled, a büdös életben nem fogod utolérni. A karrier módban pedig szinte mindig lesz egy olyan ellenfeled (de úgy képzeld el, hogy minden versenyen), akit szinte csak tökéletes motorozással lehet megverni. Szóval furcsa dolog ez, hogy néha simán első vagy, máskor meg utolsó. Ezért érdemes minden verseny előtt menteni. Pedig az ellenfelek nem sínen közlekednek, sokszor szoktak ők is borulni. Az irányítással szerintem nincs gond, be lehet rendesen tenni a kanyarba a gépeket, és végre meg lett oldva az is, hogy a levegőben már nem lehet a motort irányítani, csak bedönteni. Szerencsére borulni csak ritkán lehet, akkor is leginkább csak a 250cc-is versenyeken, amik értelemszerűen sokkal gyorsabbak is. Azért az ellenfeleinkkel kerüljük a közvetlen fizikai kapcsolatot, mert vagy teljesen lelassulunk, vagy egészen közelről megismerkedhetünk a pálya földtani szer-



kezetével. Játszhatóság szempontjából az is nagyon fontos, hogy nem bonyolították túl a pályákat (még a stadionokban lévőeket sem), mint sok más hasonló játékban, ahol néha azt se tudni merre van az arra. Elég sok pálya van, de mégis mindegyik átlátható, és nem fogsz rajtuk eltévedni. A gépek hangja normális, a zenék is illenek a versenyekhez. Mégsem ajánlom mindenkinek a játékot, csak azoknak, akik szeretik a stílust.

CSIPI M LEE

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

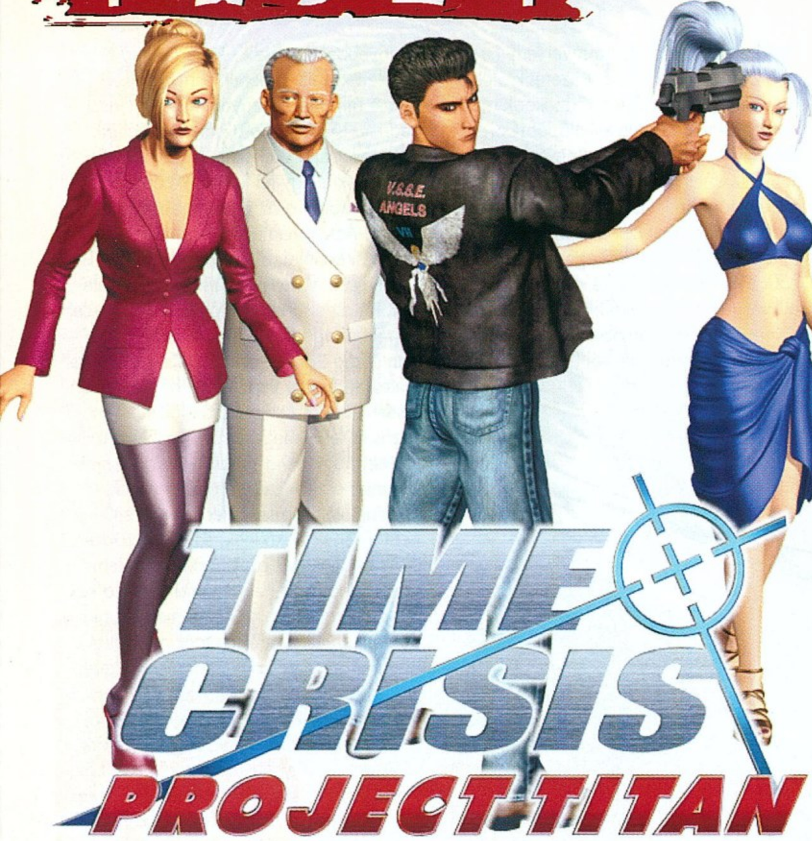
ACCLAIM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IGÉNYES KIDOLGOZÁS
× CSAK MOTORMÁNIÁSOKNAK

8 pont



ÉLES FEGYVERREL NE LŐJ A TV-RE!

Akik rendelkeznek fénypisztollyal (azok közül is GCon-nal) bizony sosem voltak elkényeztetve játékokkal. Egyedül a Namco az, aki folyamatosan jön ki fénypisztolyos játékokkal. Nagyon örültem, amikor elhozhattam tesztelésre a Time Crisis: Project Titant mert a TC első részét mind a mai napig a legélvezetesebb játékok között tartom számon. Veszettül meg volt csinálva a TC, a hangulata és az akciódús játékmenete miatt sokan vették meg a GCon-t. Mind PS-en mind pedig a játéktermekben aratott az anyag, melynek ahogy az lenni szokott az lett az eredménye, hogy a játéktermekben már a Time Crisis II-be lehet dobálni a százasokat. Először fel is merült, hogy a TC2-őt írják át PS-re, de aztán belátták az alkotók, hogy a PS technikai lehetőségei gátat szabnak effele próbálkozásoknak, ezért lettetek róla – talán majd PS2-re. Viszont nem akarták cserbenhagyni a PS rajongókat sem, ezért elkészítettek egy teljesen új részt, ez lett a most megjelent Project Titan.

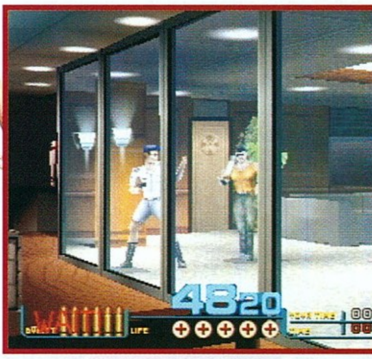
RICHARD MILLER ÚJRA AKCIÓBAN

A Project Titan története nem lett túl eredeti, hisz majdhogynem teljesen megismételték a TC első epizódjának sztoriját. Mindegy azért dióhéjban lássuk miről van szó. A főszereplő ismét Richard Miller, akit gondolom nem kell bemutatni a TC ismerőinek. Richard épp a TV-t nézi, amikor az épp nyilatkozó afrikai ország elnöke merénylet áldozata lesz. A merénylet vádlottja Richard, akinek 48 órája van, hogy tisztára mossa a nevét. Az ügyet tovább bonyolítja, hogy Wild Dog (emlékeztek rá ugye?) maga köré gyűjtötte a világ legkeményebb bűnözőit és fogságban tartja egyetlen szövetségesünket, Marisát.

Mielőtt a főmenübe kerülnénk a címképernyőn választhatunk nehézséget az A és B gombokkal. Érdemes Easy-ben játszani (persze csak a játék elején, mert az Easy-nek van



egy kellemetlen hatása lásd. lentebb) ha csak most kezdjük a játékot, mert más különben kiakasztóan nehéz lesz. A főmenüben beállításokon kívül két féle módon kezdhetünk neki az őrült lövöldözésnek. A Time Atack módban örökélettel rendelkezünk, akárhányszor eltalálhatnak minket, de az idő a vészesen fogy. Itt három pálya közül szelektálhatunk. Az igazi játék természetesen a Story Mode-nál kezdődik. A játékmenet semmit sem változott. Röviden azért összefoglalnám, a PT lényegét hátha valaki nem ismeri az előző részt. Szóval mindig egy adott képernyőn vagyunk, ahol az összes ellenfelet megkell ölni. Alapjában véve mindig fedezékben vagyunk, ha akcióba akarunk lendülni a pisztolyon nyomjuk le az A-t (joyon a Négyzetet



azt hiszem). Ekkor kiugrunk és tüzelhetünk. A fegyvert újratölteni rendkívül egyszerűen tudjuk, csak engedjük el az A-t. A tárcserén kívül fedezékben sérthetetlenek vagyunk. Viszont azt nem lehet megcsinálni, hogy elbújunk sátorozni (campelni), mert különben lejár az időnk. A készítők ugyanis úgy akarták felgyorsítani a játékmenetet (ez sikerült is nekik), hogy minden pályán időlimit van, és ha rendelkezésünkre álló másodpercek letelnek ugyanúgy meghalunk, mintha lelőttek volna minket. Plusz időt képernyőváltásoknál kapunk. Igyekezzetek mindenkit minél hamarabb leszedni, nehogy az idő leteljen. Egyébként lesznek speciális ellenfelek is (általában narancssárga színűek), akiket ha eltalálunk néhány értékes másodperchez juthatunk. Az idő mellett láthatjuk életeink számát, ami Normal fokozaton csupán három darabból áll, ám Easy-n szerencsére ötöt kapunk, de megnyugtatok mindenkit sokáig ez is kevés lesz. Sajnos Easy pontban a harmadik pálya végén nem enged tovább a játék, ha teljesen végig akarjuk vinni Normalon kell játszanunk – ez nem volt szép a készítők részéről. A TC: Project Titan egy nagyon felpörgetett anyag, nincs idő taktikázásra, tökölésre, haladni kell és megölni mindenkit, jó gyorsan. Szimpatikus a játékmenet, gondolom az akciót kedvelő játékosok már alig várják, hogy megkaparítsák a stuffot. Igazából a nehézség nagyon profin elvan találva, az elején elég nehéznek tűnik, de ahogy hozzá szokunk a pályákhoz, megismerjük mikor érdemes kiugrani, és mikor inkább a biztonságos fedezékben maradni, nagyon könnyen végezhetünk a pályákkal. Majdnem elfelejtettem egy fontos irányításra vonatkozó momentumot, ami az egyetlen újítása az irányításnak.

Természetesen lesznek a játékban főellenségek is. Az elsőnél Zeusnál a fedezékben tudunk mozogni is! Amikor elbújunk jobbra, a képernyő bal oldalán megjelenik egy sárga nyíl. Ha ebbe belelövünk átszaladhatunk a túloldalra. Ez például Zeus legyőzéséhez elengedhetetlen, de fontos lesz a Ricardo elleni küzdelemben is. Ugyanis ekkor körbe-körbe kell szaladgálni és úgy megtámadni Ricardo-t. Amikor pozíciót váltunk a fedezékben sérthetetlenek vagyunk, tehát nyugodtan lehet szaladgálni, csak figyeljetek az időre – a főellenségeknél szinte minden lehet helyet változtatni. Még egy tanácsom lenne azok számára akik nem ismerték az első részt. Mindig a piros egyenruhás ellenfeleket szedjétek le először. Ez azért emeltem ki, mert a pirosak elképesztő pontosan céloznak és ha nem vigyázunk velük pillanatok alatt megszabadítanak minket jó pár élettől.

ÖSSZEGZÉS

A Time Crisis: Project Titan egy kiváló játék, rengeteg mindent (pld. a hangulatot) sikeresen áthoztak az előző részből. Az igazán nagy probléma, hogy kezdők és haladók egyaránt egy hétvége alatt végezhetnek az anyaggal. A pályák száma nem túl sok és miután már egyszer végigjátszottuk őket a kissé monotonná válhat a sok öldöklés. A másik probléma bár ez nem a játék hibája, hogy nagyon fárasztó vele játszani. A pisztolyt markolva egy fél óra után úgy eltud zsibbadni az ember mindkét karja, hogy muszáj pihenni egy kicsit (pauzálni az B-vel lehet). Nem beszélve a mutatóujjamról, amit szintén nem éreztem a sok lövéstől. Emlékszem a TC első része után borzasztó izomlázam lett, miután egész nap azzal játszottam. A grafikával én meg voltam elégedve. Szerintem sokat javult az előző rész óta, sokkal kevésbé pixeles mint az volt. Mivel a TC első része egy játéktermi gép konverziója volt, sokkal kevésbé tudta kihasználni a PS lehetőségeit, amit viszont a TC: PT elég jól kiaknáz. A zene az első pályán még a megszokott, aztán hallhatunk újabb számokat is. Összességében mindegyikre zenére elmondható, hogy nagyon jól tudják fokozni az akciót. Igazából volt egy olyan érzésem, hogy a PT-t a Namco a TC rajongóinak készítette. Azt nem mondom, hogy érdemes miatta kiadni tíz rongyot egy G-Con-ra, de ha rendelkezel eme eszközzel feltétlenül szerezd be! Van még egy jó hírem azoknak akiknek van G-Con-juk: a pisztoly működik PS2-vel is szerencsére, kipróbáltam, tehát ez már biztos!



Veres Miki

TIME CRISIS: PROJECT TITAN

NAMCO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
GCON45 FÉNYPISZTOLY

✓ AKCIÓDÚS JÁTÉKMENET, TÖKÉLETES A HANGULATA
× FÁRASZTÓ VELE JÁTSZANI, KICSIT MONOTON A SOK LÖVÖLDÖZÉS

8.5 pont



Tavaly az egyik legjobb F1-es játék volt a Studio 33-as Formula One 2000. Szép grafika és jó irányíthatóság jellemezte, bár engem elsősorban a menürendszer fogott meg, mert újított a gárda és egy CM Rally 2.0-szerű menüsort csináltak. Ebben a számban benne van (valószínűleg pár oldallal odébb) ugyanennek a játéknak a PS2-es tesztje is, de amikor ezeket a sorokat írom még nem kaptam meg a gépet, így sikerült megóvnom magam a Warm Up 2001-ben leírt elfogulástól.

Szóval, ez a játék másodpercek alatt sokkal jobb benyomást tett rám, mint mondjuk a fent említett program. A menürendszerről most is ugyanazt tudom mondani: zseniális. Amikor 5 év alatt mindenki mindenfajta dolgot kipróbál már viszonylag nehéz lehet előrukkolni valami újdonsággal. Márpedig itt sikerült és ráadásul nem ez az álművészi vagy álegyszerű végeredmény lett, hanem egy jó, látványos, mégis baromi könnyen átlátható valami. Látszik, hogy amikor készítették a programot, még nem volt nyilvánvaló, hogy mondjuk a Minardi csapatban kik lesznek az új pilóták, így akadnak még pontatlanságok a játéknak eme tartományában, de ettől eltekintve nem találtam gigantikus hibát a valós állapotokhoz képes.

Ez a program már hivatalos, így 22 pilóta közül válogathatunk a megszokott 11 csapatból. A pályák kiválasztásánál (bár nem újdonság) jó, hogy nem az alaprajzot mutatja meg a gép, hanem egyből végigvisz minket, akár tetszik, akár nem. Talán ezzel a megoldással könnyebb eldönteni, hogy mit is szeretnénk. Nem nagyon értek a technikai és programozási paraméterekhez, de barommi jól megcsinálták, hogy pillanatok alatt váltogathatunk a pályák között. Egyik másodpercben még a monacói preview-t nézzük, a másik pillanatban, már Spa pályája kellős közepén vagyunk.

Persze lehet, hogy ez nem nagy dolog, de emlékszem én még olyan F1-es játékra, ahol pusztán az autók képére is vagy 5 másodpercet kellett várni, amikor ki akartuk választani őket a versenyekhez. Persze ez megint nagyon kétoldalú, mert így viszont nem látjuk a pályát felülről és kezdőbb vezetők, akik még a "kanyargósságok" alapján választanak pályát, nem fogják tudni, hogy milyen is az éppen nézett aszfaltcsík. Nekik ajánlom a német, az angol vagy a belga pályát, ezekben sok egyenes van és viszonylag kevés éles kanyar.

Azoknak, akik viszont a kihívást szeretik, nagy kedvencemet elemezném, a monacói pályát. Azt már mindannyian tudjuk, hogy grafikailag a mérce, mindig a Monte Carlo partjainál rendezett verseny. Én személy szerint minden programot itt nézek meg legelőször, mert több jó pont is akad a tesztelésre. A grafikai része a legnyilvánvalóbb, mivel itt vannak az épületek a legközelebb a pályához, de a kocsi irányíthatóságát is itt lehet a legjobban kipróbálni, mert erős fékezésekből, apró kormánymozdulatokból és nehéz kanyarokból akad bőven. Csak abba gondoljatok bele, hogy a statisztikák szerint ezen a pályán törik össze a legtöbb autót és e mellet itt fogynak a legtöbbet a versenyzők egy grand prix alatt. Ehhez jön még, hogy hatalmas eszmei értéke van a monacói verseny megnyerésének.

Szóval, én is itt száguldoztam és hamar rájöttem egy apró, viszont annál szemetebb hibára a programban: a csalafinta készítők kiszedték a gumi válaszfalakat a pályák széléről, így ha valaki nem tudja fejből, hogy merre is kell menni, hát bizony könnyen befordulhat egy rossz kanyarba és onnantól kergetheti a 21. kocsit a verseny végéig. Bár én jól ismerem az összes pályát, mégis velem is előfordult, hogy a Casino-tér után következő híres első visszafordítóban fogtam, és szépen bekanyarodtam egy zsákutcába, csak hogy 240-el nekimenjek a falnak. Úgyhogy figyeljetek!

A kocsi kezelhetősége jó, dinamikusan gyorsul, jól lassul és könnyen kezelhető, ami viszont nem tetszett, az a választható kameraállások. Sajnos mindegyik alatt olyan érzése van az embernek, mintha hason feküdne és ezen nem is nagyon tudunk változtatni. Felhívnám a kedves versenyzők figyelmét, hogy a verseny a piros lámpák kialvásánál indul. Ha előtte megnyomjátok a gázt, ugyan elstartol a mezőny, de rögtön mehettek 10 másodpercig pihenni. Ugyanez a remek kikapcsolódás vár azokra, akik kanyart vágnak le. Bizony a bírák nagyon kemények és azonnal kiintenek egy kis pihenőre. A box-utcában való száguldozásról már nem is beszélnék. Ott használjátok a limiter gombot. Ez nem engedi túlpörögni a motort.

A játékban a töltögetések alatt vannak ilyen "legyenönismilliomos"-szerű kérdések, melyek néha rosszak. Például megkérdezte a gép tőlem, hogy mit jelent a sárga zászló, mire én megjelöltem a "lassíts le és ne előzz, veszély van a pályán"-tartalmú választ, mire a gép azt mondta, hogy NEM. És mivel a jó eredményt ilyenkor nem közli, hát sosem tudom majd meg, hogy mi volt a jó válasz...A pályák grafikai kialakítása nagyon jó, szinte minden lehetőséget kihasznál a program, ami a PS-ben rejlik. Ami viszont kicsit neccesre sikerült, az a szerencsétlen kommentátor idétlen böffenései. Na, azok teljesen idióta módon jelentkeznek a programban. Néhol nekimentem Irvine-nal a falnak, és felkiáltott a gép: "Jaj, Hakkinen nekirohant a Ferrarinak a brazil pilótával!" Na ez jellemző hiba a játékban mindvégig, így ne nagyon számítsatok tartalmilag rendben lévő kommentárokra. Ezektől eltekintve nagyon jó és szép. Irányíthatósága az egyik legjobb játékká emeli, amit ezek a konzolon teszteltem. Még nem tudom, hogy miben különbözik majd a grafikán kívül a PS2-es kiadás, de már nagyon kíváncsi leszek rá. Nektek ennél könnyebb dolgotok van. Csak át kell nézni a következő oldalra és ott van már minden, amit én még csak 1 hét múlva tudok majd.

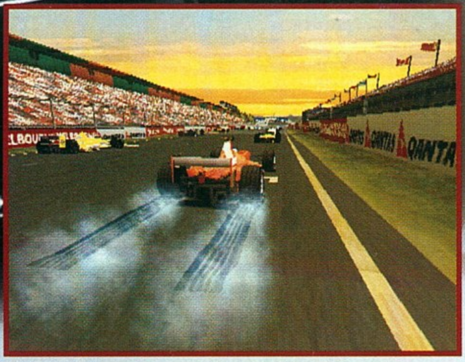
Adam1







VILLENEUVE MÁR ELDOBTA A KOCSIT...





FORMULA ONE 2001

SONY

GRAFIKA: Jó
JÁTSZHATÓSÁG: Jó
SZAVATOSSÁG: Jó
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: Jó

1-2 JÁTÉKOS
4 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AMIT CSAK A PS ELBÍR
× NÉHÁNY HANGULATI BUG

8 pont

Egyre kevesebbszer találkozhatunk Playstationon és úgy általában a konzolokon is szerepjátékokkal, és azoknak a hibrid keverékeivel. A programozók és a kiadók mostanában mintha egy kissé kerülnék ezt a műfajt, bár nem értem mi okból? Ami komolyabb visszhangot keltett az utóbbi időben talán egyedül a Diablo és annak folytatásai. Most viszont eljött hozzánk a Delphine Software – akiket azóta is csak a "hírhedt" Another World című játékukkal tudok összefüggésbe hozni – és magukkal hozták a Darkstone-t. Igaz a név leginkább a szintén (h)őskori Darkmere-hez hasonlít, sőt annak



másik epizódja a Dragonstone volt, a Core Design kiadásában. Nos, az ultramodern Darkstone, részben folytatja a már jó öt évvel abbamaradt játék hagyományait és elég ügyesen összekeveri a ma olyan divatos Diablos motívumokkal. Ha meg kéne neveznem egy hasonló stílusú játékot, akkor az mindenképpen a Diablo lenne, de hogy miért azt pillanatokon belül elmesélem.

A SÁRKÁNYOK IDEJE

A sztori elég misztikus, nem sok minden derül ki róla a játék során. Annyit mindenesetre tudok, hogy a középkorban járunk, mint ahogy azt már megszokhattuk a fantasy játékok esetében. Az emberek hiába igyekeznek, sehogy sem tudják megakadályozni a gonosz eljövetelét. Eljön Draco a velejéig romlott, kegyetlen sátán, aki még a neki hódoló druidákkal is végez. Ekkor jövünk mi a képbe, egy elszánt harcos személyében útnak állunk, bejárunk hegyet, völgyet, erdőt, falut. Erőt gyűjtünk, felfegyverkezünk és minden ellenfelünkkel végzünk, hogy végül megmérkőzhessünk a fő gonosszal, magával a sárkánnyal. Akik olvasták a Dragonlance krónikáit, azok el tudják képzelni ezt a világot, és könnyedén bele tudják élni magukat a történetbe és az eseményekbe.

Miután megcsodáltuk a pár másodperces kezdőképernyőt, a program egy elég jól kidolgozott és átgondolt menüvel fogad, ahol kezdésképpen ellátogathatunk a beállításokhoz és elvégezhetjük a kép kalibrálását is, amit sajnos sok TV kicsit elcsúszva tesz ki. Ezután irány a karakter létrehozó menü, mert addig úgy sem kezdhetünk játszani míg nem kreáltunk magunknak egy személyre szóló szereplőt. Választhatunk a már jól ismert kasztok közül és mindegyiknek a nőváltozata is megtalálható, csak más néven. A választék tehát: harcos, varázsló, mágus, bérgyilkos, tolvaj, pap, és ezeknek a női megfelelőjük úgy, mint amazon, papné, stb. Ha kiválasztottuk a nekünk tetszőt (az egyes karakterek természetesen tulajdonságaikban is különböznek), beírhatjuk a nevünket, felfegyverezhetjük emberünket és elmenthetjük a változást, hogy legközelebb ne kelljen ezt a tortúrát végigcsinálnunk, ha ugyanazzal az emberrel szeretnénk játszani. Amint ezt leokéztuk, aktiválódik az új küldetés kezdése gomb, melyben egyelőre csak a legkönnyebb fokozat és az első epizód választható. A nehézségi fokozatot a fejlettségi szintünk határozza meg. Nincs más hátra, mint a mély vízbe ugrani és nekilátni a valódi kalandnak.

A pálya betöltése után a faluban (vagy nevezető talán városnak is), találjuk magunkat. Az egész lényege pontosan megegyezik a Diabloval. Tehát a város a mi átmeneti otthonunk, ahol beszélgethetünk az emberekkel, információkat tudhatunk meg, fegyvereket vásárolhatunk vagy adhatunk el, új varázslatokat tanulhatunk meg. Itt feltölthetjük jócskán megcsapolt energiánkat, fejleszthetjük magunkat. Ez egy nagyon lényeges pontja lesz a játéknak, sokszor kell majd körbejárnunk a szűk kis utcákat, hogy értelmet találjunk bolyongásunknak. A falu kijáratán átlépve kikerülünk a harcmezőre. Itt bárki megtámadhat minket, főleg persze az ellenfelek és a kóbor vadállatok meg rovarok. A városban többnyire biztonságban vagyunk. Mindenképpen érdemes felfegyverezni magunkat mielőtt a vadonba lépnénk, mert puszta kézzel bizony nem sokra megyünk. A harcmező ebben a játékban nem csak a föld alatti barlangokat jelenti, mint a Diabloban, hanem a természetet, a vad, sűrű erdőket, tisztásokat.

Kiemelkedő a grafika, ami a szemünk elé tárul. A szereplők mozgásai nagyon jól animáltak, a tájak is említésre méltók, sőt még a sebességgel sincsen semmi probléma (bár néhol egy picit belassul a játék). Egészen más itt a gond. Ugyanis kezdésnek a ka-



TÖRPÖK ÉS BARBÁROK LEHETNEK BARÁTOK (IS)

mera olyan közel áll emberünkhöz, hogy szinte rajta kívül semmit sem látni a pályából. Való igaz, hogy lehet kameranézetet váltani egy rossz és egy még rosszabb között, de ez édes kevés ahhoz, hogy kényelmesen tudjunk játszani. Szerencsére van egy úgynevezett zoom opció is, melyet a Háromszög és a fel/le irányok egyszerre való lenyomásával hozatunk működésbe. Így egész távol lehet vinni a kamerát a főhőstől és ezzel valamelyest jobb játszhatóságra bírni a programot. Sajnos nekem mégis úgy tűnt, hogy ez is kevés, mivel a kamera dőlésszögén állítani nem tudunk, a nézőpontunk viszont alig-alig van csak döntve. Nagyon nehéz így átlátni a pályát és tájékozódni. Legtöbbször csak a közvetlen közelünkben elhelyezkedő házakat és embereket látjuk. Erre jön rá az is, hogy a tereptárgyak, így a fák és a házak is, jó magasra nyúlnak és szinte már belelógnak a kamerába. Van olyan helyzet is, hogy egy utcában már a főhőst is eltakarják. Még szerencse, hogy itt is működik az átlátszás effekt, mert



ha ilyenkor nem válnának az épületek áttetszővé, akkor bizony nagy bajban lennénk.

A KALAND KEZDETE

Nem valami sok pénzzel kezdjük el kalandunkat, egy új fegyverre semmiképpen nem lesz elég, viszont arra talán igen, hogy az alapból nálunk lévőt fejlesszük egy szinttel, vagy valami energia italt vegyünk. Keressük is fel a fegyverkovácsot és beszéljünk vele a Kör gombbal. Ha mindent megszereztünk, amit lehetett, nyomjunk a Négyzetre, melynek



hatására beugrik az inventory képernyő, a nálunk lévő tárgyak felszerelések leltára és többek között az összes információ megtalálható itt, amit csak a karakterünkről tudni illik, még hősünk életkora is. Lépjünk át a tárgyakhoz és vegyük kézbe a fegyvert. Puszta kézzel tényleg nem sokáig bírnánk az erdőben, főleg a trollok ellen nem, a barlangokban található csontvázakról és goblinokról meg ne is beszéljünk. Menjünk ki az erdőbe és nyomjunk Selectet, hogy megjelenjen a térkép. Ha



ez nem lenne a játékban, képesek lennénk elveszni, akár egy tenyérnyi területen is, a már említett kamera hibák miatt. Ráadásul, ha megfigyeljük, minden helyszínváltásnál a kamra visszaáll az eredeti pozíciójába, a közeli nézetbe. Ilyenkor kezdhetjük megint elölről a beállítgatását. Tehát ott tartottam, hogy hívjuk be a térképet és keressük meg rajta az első pályára való belépés kapuját. Arra kell mennünk, persze még útba ejthetünk egy-két leigázott falvacskát, meginterjúvolhatjuk az ott tengődő embereket, hátha kiderítünk egy pár érdekességet a történetről. Miután ráakadtunk a



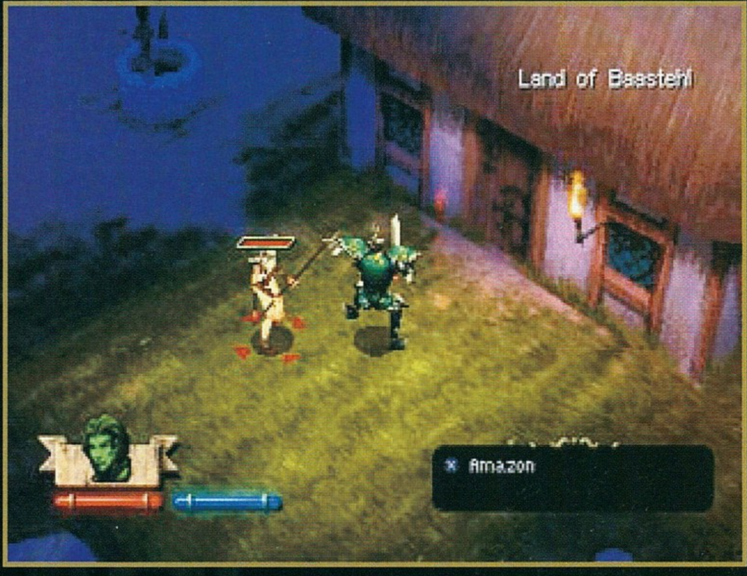


lejáratra, ereszkedjünk le a barlangba, ahol maga az akció kezdődik. Betöltődik az első pálya, és megindul az esztelen öldöklés tisztára, mint a Diablóban. Sorra támadnak ránk az ellenfelek, akiket szinte kivétel nélkül ki kell nyiffantanunk. Azért szinte, mert néhol összeakadhatunk néhány barátságos figurával is, mint például a egy halott harcos szelleme. Ezeken a barlang szinteken rengeteg értékes dolgot találhatunk, főleg kincseket és elsősorban aranyat tartalmazó ládákat, melyek szétzúzásával gyarapíthatjuk vagyonunkat. A pénzt természetesen majd a városban költhetjük el. Érdemes a játék legelején a városban vennünk egy fáklyát, mert sok helyen a barlangokban rettentően sötét van. Ilyenkor bizony jól jön egy kis fénycsóva, nehogy otthagyjunk valami értékeset.

Külön említést érdemelnek a hangok, melyek beszédet sajnos a legkisebb mértékben tartalmaznak, viszont kellemes effektek és nagyon hangulatos középkori zenét is hallat a program. Egyvalamit sajnáltam de nagyon a játék során, az pedig a többjátékos üzemmód, az egymás elleni versengés, amire a Playstation korlátai miatt nem nagyon van lehetőség. Egyedül az Internet az, ahol ezekkel a játékokkal komoly karriert lehet befutni, felfejleszteni a karakterünket az egekig, kimenni a nagyvilágba és megmérkőzni más országok, más szintű és tudású lovagjaival. Sajnos erre egyenlőre csak a PC képes. Igaz, hogy az újgenerációs konzolokban is adott már a világhálóra való kapcsolódás lehetősége, de még nem nagyon látom elterjedve ezt a dolgot. Meg ugyebár a Dreamcast is pont erre lett kifejlesztve, de mégsem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, legalábbis itt nálunk nem igen lett belőle semmi. Szerintem a Diablót pont az tette naggyá, hogy a Blizzard szerverére kapcsolódva beléphettünk az igazi arénába, ahol a legkülönfélébb harcosok és amazonok vártak és várnak a mai napig arra, hogy megmérkőzzünk velük. Sajnos ez a rész teljes egészében hiányzik a Darkstone-ból és így valahogy nem teljes az élvezet. Mégis az kell, hogy mondjam nem egy rossz játék ez a Darkstone, főleg az egyre szürkülő Playstation játékpalettán. Előbb utóbb minden gépéhez hű ember bepattintja majd a lemezt a meghajtóba és megpróbál egyedül, magányosan harcolni a mesterséges ellenfelek ellen.

Endrédy Tibor





DARK STONE

TAKE 2

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ELÉG SZÉP, ELÉG ÉRDEKES
× ELÉG ROSSZUL KEZELHETŐ

8.5 pont

Na, ez a Vanishing Point jó nagy csalódás lett mindenkinek. Pedig még a múlt havi szám elolvasása után bíztam benne, hogy a Playstation-verzió jó lesz és látványos, különösen azért, mert a hálón sokat hallottam, hogy kifejezetten a játékhoz egy teljesen új engine-t fejlesztettek ki és hogy ez majd olyan sajátos és egyedi vezetést tesz lehetővé, amit eddig még sehol nem éreztek a játékosok.

A Csipi "végre egy jó autóverseny"- alcímmel futó írása is csak a lelket öntötte belém, úgyhogy reméltem, hogy a PS kiadás is ennyire jó lesz majd. Aztán miközben keresgéltem információkat a játékról, egyre több helyről hallottam, hogy ide-oda tologatták a PS megjelenés idejét, de valahogy nem indokolták a készítők, hogy miért. Persze ilyenkor találgatni kezdenek az emberek, így január magasságában az Acclaim kiadott egy rövid nyilatkozatot, miszerint a játékot "briliáns programozói munka jellemzi" és "mindössze az utolsó simításokat végzik a szakemberek" egy "szinte tökéletes engine-el mozgó játékon".

Akinek egy kevés tapasztalata van, az már tudja, hogy itt valami gyanús. De most nem fogom órákig taglalni, hogy mit írtak még, inkább kimondom a lényeget: a kocsi mozgását irányító engine körülbelül olyan stabilitást ad a járműnek az úton, amilyet én utoljára tavaly télen éreztem, amikor 20km/h maximális sebességgel a behavazott jégpáncélon pörögtem, úgy 3 percig. Annyira instabil a kocsi, hogy már-már úgy érzitek: valószínűleg telepakolták ólommal a csomagtartókat és ettől válik az első "riszálásnál" irányíthatatlanná.

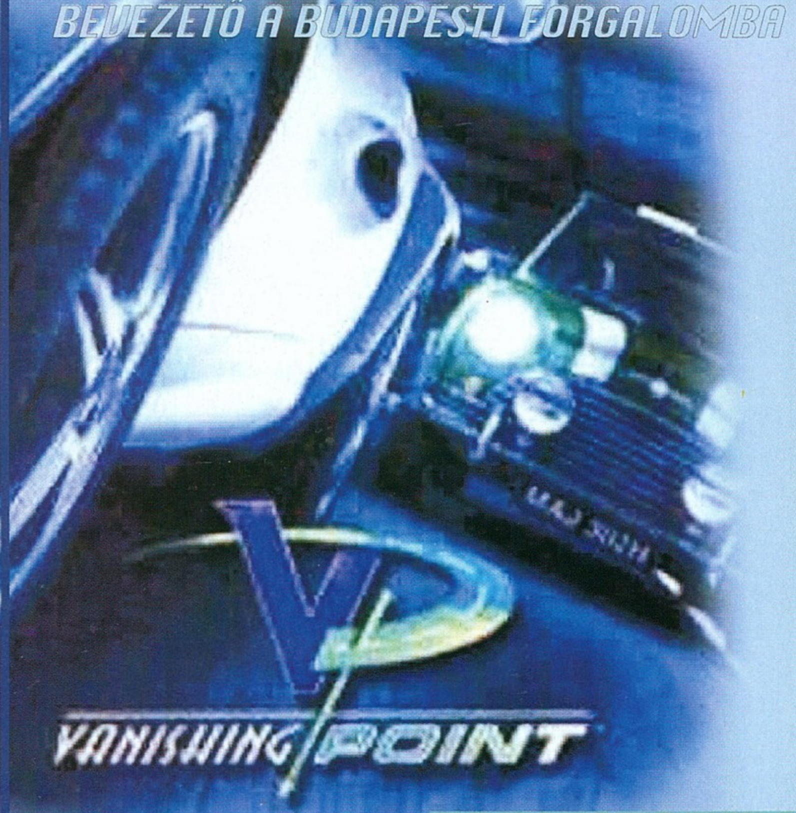
A játék sajnos semmilyen szinten nem kvalifikálható, mint autóversenyes program, még akkor sem, ha más konzolokra megjelent kiadásai sokkal jobbak. Olyan mélyen nem vagyok benne a programozásban, hogy el tudjam dönteni: vajon ugyanazt az engine-t használják az összes konzolra?? Ne nehezteljetek rám, sajnos nem tudom, de ha a Csipi írása valós (márpedig a nyakam teszem rá, hogy az!!), akkor két egészen másként viselkedő játékról beszélünk, egy és azonos cím alatt.

Merthogy ott jó volt a grafika. Hát kérem, itt a grafikai hiányosságok három részre oszthatóak: először is egy olyan pocsék megvilágítás van az autókon, hogy az már-már szemrongáló. Egyszerűen buta és ronda. A második hibás rész a kocsik formája. Hát, az is egy rakás sz*r, bár azt mondom, hogy ez még elviselhető lenne, viszont amit a harmadik rész, a háttér művel, az mán egyenesen bugylibicska-nyitogató.



Tele van hibákkal, képileg és hangulatilag egyaránt. A DC-kiadásban baromi szép volt a grafika! Tényleg, olyan hátterek volta, hogy fennakadt a szemem, itt viszont nemhogy csúnyácska a háttér, a hibás programozás odáig fajult, hogy néhol nem áll össze a kép. A 3D-s hátterek rondák, viszont a nagytotálban nézett hegyek, völgyek, egek, felhők sokszor minden különösebb ok nélkül mozognak (itt inkább használnám a "rezegnek"-szót.).

A játék tartalmi részéről csak pár szót írnék, hiszen ugyanaz, mint a DC-kiadásban. Ettől függetlenül nekem unalmas a játékmenet. Tény, hogy egy szubjektív vélemény, de én ellenfelek ellen szeretek küzdeni, akiket láthatok. Jó ötlet, meg modern és grafikailag is könnyebb, ha mindössze egy órát nézhetünk, de nekem ez kevés. Persze le kell szögeznem, hogy vannak egyéb autók a pályán, csak ők nem mint ellenfelek vannak jelen, sokkal inkább úgy definiálnám őket, mint "polgári forgalom". Ez persze még nem gátolja meg a kedves sofőröket abban, hogy nekiálljanak és a világ legidétlenebb módján vezessenek, lehetőleg olyan helyzetben, amikor mi is "ütközésközelben" vagyunk.



Ahogy a kolléga mondta februárban: "az elején nagyon sokat fogsz kacsázni...de ezt is mg kell szokni". Feltéve, hogy olyan vagy és van türelmed megszokni. Na, én ehhez lusta vagyok. Számomra inkább azok az autóversenyek jönnek be, melyeknél nyilvánvalóan érezni a kocsik úttartását.



Még egyszer hangsúlyoznám: nem zárom ki annak az eshetőségét, hogy a két konzolon különbözik a kocsik érzése és mozgása. Ez könnyen lehet, mert a DC-piacon sokkal inkább fogy a játékból, mint a PS-kiadásból. Csak ha ez így van, akkor nem értem, hogy mi a fenét vártak eddig a megjelenéssel, arról meg már nem is szólok, hogy mekkora átverés a játéknak a sajtóanyagában leírt szöveg a cikk tetején.

Ha nem tudnám, hogy ez már végleges kiadás, azt mondanám, hogy várjunk még egy kicsit, majd ha megjelent, akkor biztos kijavítják benne ezeket a hülye hibákat. De sajnos akárhogy nézegetem a dobozt, erre bizony az van ráírva, hogy "Review version", ami ugye azt jelenti, hogy tesztelhető, végleges kiadás. Annak viszont értékelhetetlen, mert ha meg is szoknánk a játékot idővel, a grafika akkor is agyoncsapja az egészet úgy, ahogy van. Próbáltam ám valami pozitívumot találni a játékban, de az autók számán kívül nem nagyon találtam. A menürendszer is csúnya. Illetve nem is csúnya, sokkal inkább egyszerű. De ezt ráfoghatjuk az "ízlések és pofonok"- közhelyre.

Számomra egy olyan autóverseny, amit meg kell nagyon szokni, ahhoz hogy vezetni tudjuk, nem kvalifikálja magát sehol. Ez körülbelül olyan, mintha bemennél egy tévéboltba és vennél egy nagyképernyős televíziót, majd miután hazamennél meglátnád, hogy sajnos zavaros a kép. A legfontosabb összetevője rossz. Erre felhívnád a szerelőt, aki nemes egyszerűséggel csak annyit közölne veled: "Hát, igen. Van ez a hibája, de nyugalom! Ezt is meg lehet szokni.". Ilyen tévét ne vegyetek soha!



Adam1

VANISHING POINT

ACCLAIM

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1-2 JÁTÉKOS
4 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SOK AUTÓ, MENÜPONTOK
× VEZETÉS "A VÉKONY JÉGEN"

3.5 pont

Disney's

DONALD DUCK "Qu@ck Att@ck"?*!



Ismét egy Disney név, ráadásul nem is akármilyen. Donald kacsa talán egyike a legismertebb klasszikus rajzfilm figuráknak, akiket még manapság is futtatnak a cégek. Erről a rajzfilmesdiről jut eszembe, hogy a minap jártam a hiper-szuper bevásárlóközpontjaink egyikét és megláttam egy figurát a kirakatban, valami húsvéti csoki alakjában. Na mondom megint ez a Pikacsu láz, már az ünnepekbe is beférkőzött, de mikor jobban szemügyre vettem kiderült, hogy nem is Pokemon figurával állok szemben, hanem szerencsétlen Micimackóból csinálták ekkora torzszülöttet. Hát itt tart ma a játékipar. Mindegy, hogy néz ki az a szegény kis állatka, kell a pénz, gyorsan összeütnek valamit és eladják. Így járt Micimackó, egészen a felismerhetetlenségig torzult, a végén már Pokemonra hasonlított. Bár lehet, hogy ez most az új divat? Szerencsére csak részben járt így Donald kacsa, akit már ezredszer húztak vissza a gyerekek képernyőjére. Ezúttal újabb galibába keveredik, újra hápog egy sort és megmenti az egész világot. Lássuk hogyan is történt ez.

DONALD ÚJRA A PÁCBAN

Donaldék otthon pihengetnek, főhősünk és még két másik kacsa. Az egyik egy vénülő, de buzgó harcos míg a másik egy nyugis feltaláló. Épp a TV-t nézik, kedvenc műsorukat, Daisy riporternő adását, akibe mindannyian szerelmesek, de főleg Donald. Daisy a riportot épp a gonosz Murlok titkos templomában készíti, hogy kideríthesse, mire készülődik az a gonosz fajzat. Viszont Murlok észreveszi a leselkedő stábot és foglyul ejti Daisyt, mindezt a kamera szeme láttára, élő adásban. Donáldék sem lacafacáznak, azonnal össze is vesznek, melyikük induljon Daisy megmentésére. A feltaláló teleport gépét használva indulnak útnak, viszont az aggastyán kacsa túl hamar ugrik be, hogy ő lehessen ott elsőnek, és rossz helyre kerül. Így Donaldra hárul a feladat, hogy megmentse Daisyt és az egész világot a gonosz Murlok hatalmától. Innentől már minden a mi kezünkben van. Segítsük Donaldot a győzelemhez.

A játék felépítése kísértetiesen hasonlít a Crash Bandicot hagyományos részeihez. A fő pályaválasztó képernyőről teleportokkal juthatunk tovább a megnyitott pályákra. Ezek teljesítésével újabbakat nyithatunk ki, míg fel nem tárul az átjáró kapu, amellyel a következő szintre léphetünk. Bár ez elég egyhangúnak tűnik, de szerencsére nem az. Végre egy olyan Disney játékkal állunk szemben, amivel bárki könnyeden eljátszadozhat és még talán elvezni is fogja anélkül, hogy hamar megunná. Az irányítás elég egyszerű, de amellett furcsa is egy picit. Szerencsére ezekhez az apró furcsaságokhoz könnyű hozzászokni és akkor már élvezni is kezdjük a kalandot. Egyre jobban belelendülünk, míg azon kapjunk magunkat, hogy már a fél játékot végigvittük. Én legalábbis így voltam vele, mert miközben a leveleimet olvasgattam az Interneten, fél kézzel nyomtam a játékot és sorra teljesítettem a pályákat. Ez legfeljebb azoknak mond valamit, akik tudják rólam, hogy elég nehezen köt le egy hagyományos játék, főleg az olyanok, amelyek sablonokra épülnek. Viszont meglepő módon a Donald kacsával jól elvoltam, pedig eddig sohasem szerettem a figurát és a rajzfilmeket sem. Most mégis megkedveltem, tehát ha téged is idegesített eddig az a krákogó-hápogás, amit Donald levág, akkor állj neki játszani ezzel a játékkal, hátha neked is bejön és megkedveled.

A pályák többféle nézetből támadnak az ártatlan játékos ellen. Vannak szintek melyeken teljesen hátulnézetből kell irányítanunk kacsánkat és van ahol

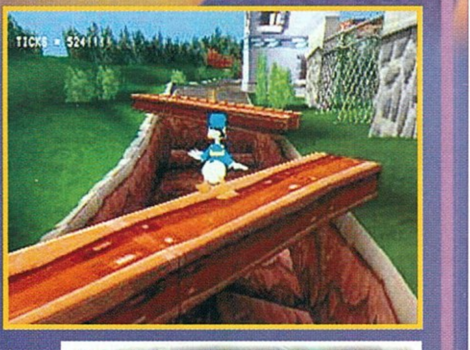


ÉN A KACSÁT ROPOGÓSAN SZERETEM

oldalról, amit újra csak a Crashhez és annak bonusz pályáihoz tudnék hasonlítani. A játék elején természetesen segítséget kapunk egy screen-o-matic nevű TV készülék formájában. Legtöbbször persze semmi szükségünk nem lesz rá, mert mindenhol rá lehet jönni, hogy mit a feladat. Egy pálya teljesítéséhez nem kell mást tennünk, mint összeszedni az energia bogyókat és a medvéket. Ezek a plüssből vannak és felszedésük nem is olyan egyszerű, mint amilyennek az elsőre hangzik. Elszórva minden medvétől található egy könyv melyet le kell csapnunk. Ekkor megjelenik egy számláló a képernyő tetején. Ez jelzi, hogy hány másodpercig lesz még látható a pályán a maci. Rohannunk kell és gyorsan felszedni, mielőtt újra eltűnik, mert akkor mehetünk vissza ismét a könyvhöz. Ez akkor kezd izgalmassá válni, amikor a későbbi pályákon egész extrém helyekre van elhelyezve a könyv és a medve is.



Mint már említettem, a kezelés nagyon egyszerű de amellett fura is. Összesen két gombot kell használnunk, illetve csak ennyi van. Ez az ugrás és az ütés. Viszont az ütés legtöbbször csak akkor hat az ellenfelek ellen, ha a levegőből lefelé esve nyomjuk meg, mert ilyenkor rúgás lesz belőle Ütésként legfeljebb a könyv lecsapására használható. A másik megoldás, hogy az ellenfél fejére ugrunk, mint a Marióban. Ott van továbbá a dupla ugrás is, ami a kezelést és az egész játékot élvezetessé teszi. Ha a levegőben még egyszer ugrást nyomunk, Donald még magasabbra legyezi magát és így sok szakadékot úszhat meg. Bizony a kezelés még nem minden, ami miatt jól el lehet szórakozni ezzel a programmal. Aztán ott van még a szép grafika is, ami szinte mindenhol pontos és jól belátható kameranézetekkel párosul. A későbbi szinteken ezek a szintek kibővülnek a mozgó kameranézettel is, mivel kanyargó folyosókon haladva, a kamera is követi helyzetünket. Az elején elégé könnyűnek mondanám a játékot, viszont a későbbiekben igencsak benehezít és sorra fognak elfogyni életeink, egy ellenféltől vagy egy szakadékba zuhanástól. Sajnos kicsit kevés az a két energiapont, amivel Donald rendelkezik. Ha egyszer megsebesítenek, a következő sérülés már a halállal egyenlő. Éppen ezért fontos, hogy minél előbb igyekezzünk felszedni annyi életet, amennyit csak lehet – főleg a kezdő szinteken van sok – a későbbi pályákon viszont még véletlenül se hagyjunk ki egyetlen checkpointot sem.



Végre azt mondhatom itt a befejezésben, hogy találkoztam egy olyan újgenerációs platform játékkal, amivel nagyon kellemes perceket tölthettem. Szinte jól esett betölteni, sokadszor is végignézni az aranyos renderelt animációt az elején és beleugrani a Daisy megmentéséért folyó küzdelembe.

Endrédy Tibor

DONALD DUCK QUACK ATTACK

DISNEY

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP, ARANYOS ÉS ELÉG JÓL JÁTSZHATÓ
× TÚL SOK ÚJ ÖTLET NINCS BENNE

9 pont

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja.
Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!
Comgame "576" Kft
1389 Budapest, Pf: 132
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az **576 Konzol** című, havonta megjelenő folyóiratot .... példányban, ... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért.
Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:..

Cím:..

E-mail:..

Ajándékba a ...., ..., ..., ..., ..., ..., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...., ..., számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132

ÉS MÉG AZT MONDJÁK, HOGY A NYULAK SZAPORÁK!

Ha megnézitek az előző pár számban tesztelt Lion King és Aladdin játékokat, azt olvashatjátok, hogy megjósoltam: sorra fognak megjelenni a régebbi, illetve a felújított Disney játékok. És minő igazság, ismét egy Disney játékkal állunk szemben! Ezúttal viszont rádupláztak a fiúk, hiszen a hírhedt 101 Kiskutya című filmről még egy bőrt húztak le egy folytatással a mozikban. Hát ez sem volt elég? Úgy tűnik nekik még több pénz kell, rohadt sok pénz. Így hát napvilágot látott a Disney gondozásában a 102 Kiskutya című film Playstation átirata. A "még több kiskutya" folytatás azért jöhetett létre, mert feltűnt a színen egy olyan kiskutya, aki nem olyan kiskutya, mint a többiek, ugyanis nincsen folt a hátán! Szerencsénkre, mivel akkor nem lenne folytatás – Szörnyella is pont ekkor szabadult a diliházból és egészen kikupálódott. Mikor meglátja a kiskutyát, aki egy picit más kiskutya, mint amiket megszokott, megint teljesen elborul az agya és elindul az egész sztori a legelejéről. Elrabolják a sok gyerkőcöt, csak a folt nélküli kis eb marad, meg egy másik kutyuli, no meg a szülők. Ők elindulnak a kölykök keresésére, minket persze otthon hagyva. Manapság viszont ez nem így működik, ezért mi is utánuk eredünk lopakodva, más utakon járva, hátha előbb találjuk meg őket. Itt véget is ér az intró, amely az engine-es technológiától nem nagyon akar elszakadni, így renderelt animációkat sehol se várjunk.

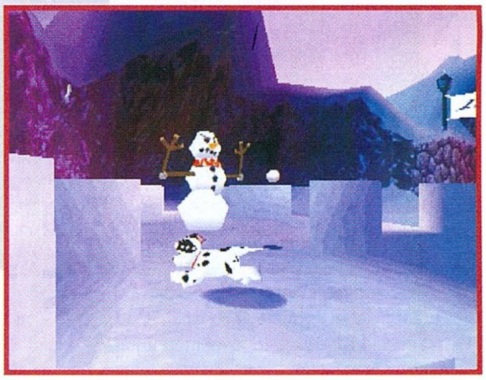




Egy választó képernyőn eldönthetjük, hogy milyen játékot akarunk játszani. Elkezdhetjük a sztori módot, játszhatunk mini versenyt (ezt szinte minden Disney játékban megtalálni a Lion King óta) és megnézhetjük a bélyegalbumot is. A mini módban például golfozhatunk, vagy mindenféle puzzle-ket rakhatunk ki. Én hamar ráuntam a dologra, pedig talán épp az volt a céljuk a készítőknek ezzel a móddal, hogy az egyébként elég egyhangú játék mellett egy kissé kikapcsolódjunk, és erőt kapjunk egy újabb nekifutásra. Nálam ez pont fordítva sült el, miután kipróbáltam a mini módot, teljesen leszívta az összes energiámat és komoly tortúrát jelentett a sztori mód kipróbálása. Már a mini módban is előjöttek a játék azon gyengéi, melyek hamarosan az őrületbe fogják kergetni minden épeszű játékost. Lássuk a kutyát, nyomjunk a startra. Rögtön láthatjuk, hogy az egész program egy egyszerű platform sémára épül, mint a legtöbb Disney játék. Semmi gondolkodást nem igénylő, minden izgalmat mellőző, szimpla futkosásról és ugrálgatásról lesz szó. Persze ez nem azt jeleni, hogy ez nem jó, mert minden stílusban lehet nagyszerűt és gagyit is alkotni. Nem mondhatnám, hogy a 102 Kiskutya esetében gagyival állunk szemben, még ha így is lenne, akkor sem mondanám indoklás nélkül. Lássuk, mit tartalmaz a program a kedves kis házi vagy jelen esetben éppen kóbor- állatkákon kívül.

A KUTYAFARM

Az egész program felépítése elég sablonos, a mászkáláson kívül csak néhol akad érdekesebb feladatunk, de sajnos ezek legtöbbször csak színfoltok az egyébként egyre unalmasabbá váló játékmenetben. Ilyen például a vízesésen való le csúszdázás vagy a játékgyárban körbe-körbe járó vonatocska, melyre fel is pattanhatunk egy körre. Illetve nem pattanhatunk, hanem pattannunk kell, mivel másképp nem nagyon lehet eljutni a pálya fontosabb részeire. Ilyenkor mi választhatjuk meg, hogy megálljon a gőzös, avagy se. A pályákon legtöbbször nem is lesz más feladatunk, csak körbejárnunk az egészet, bejutni a legeldugottabb zugokba is, hiszen itt lapulnak az elrejtett és bedobozolt kutyák. A dobozokat feltörjük az öklelő mozgással és már kereshetjük is tovább a következő dobozt.



Ha jól számolom - sosem voltam jobb matekból a hármasnál – százkét kutya van, abból levonódik a mi kutyánk meg a haverja, az tehát száz doboz. Ezzel bizony meg lehet tölteni egy pár pályát, és el lehet verni jó sok időt a felkutatásukra. Szerencsére némileg feledteti velünk az unalmas dobozokat és a sok kutyát a grafika, mely egész jól mozog. A kivitelezés eléggé finom, már persze a Disney mászkálós csodák között. Bár sokhelyütt, főleg az első pályákon elég egyhangú a terep, ilyenkor a szokatlan tárgyak nyomán tudunk csak eligazodni, hogy merre is járunk. A 3D-s mozgás a legtöbbször jól van megoldva, legalábbis a kamera részéről. Figuránkkal viszont egészen más a helyzet, kissé nevetséges, főleg az ugrás. Ha olvastátok az Oroszlánkirály tesztet az előző számban, ott említettem azt a bizonyos csúszás effektet és az elcseszett ugrálást. Nos a 102 kutyuli-mutyuli pontosan úgy fest, mintha Simba lenne ott. Tehát szerintem nagyon valószínű, hogy a technikai megoldás vagy ne adj isten az egész engine ugyan az a két játék esetében. Ebből kifolyólag a kezelés sem valami csodás, de szerencsére itt jóval kevesebb szakadékkal fogunk találkozni, tehát valószínűleg nem az irányítás miatt fogunk meghalni. Ha ezen az apróságon túltesszük magunkat – nekem nem igen sikerült – akkor talán még jót is szórakozhatunk a programmal. Engem leginkább az engine-ből fakadó talaj pixelesedés idegesített és az, hogy rettentően egyhangú tud lenni egy idő után. Szinte mindenhol ugyan azokkal a pixelhegyekkel találkozunk, a tereptárgyak is egy kaptafára mennek, szóval az én emésztésemnek ez egy kicsit már sok volt. Talán ami a legjobban meghozhatja a kedvet a szenvedéshez, az a pattogó ritmusú, nagyon kedves zene. Ezt nagyon el tudják találni a Disney srácok. Szinte kivétel nélkül az összes programjuk csodás zenével rendelkezik és ez itt sincsen másképp. Ha összesítenem kéne a leírtakat, talán azt mondhatnám, hogy a 102 Dalmata nem egy rossz játék, főleg ha a mostanában áradó Disney sorozatot nézzük. Egyszerű, aranyos kis mászkálós, ugrálós platform játék, amely jó pár hibát sem nélkülöz. Ha már tényleg nincs mivel játszanod és mindenképpen egy 3D-s ugrálgatásra vágysz, akkor nyugodtan szerezd be magadnak a 102 kiskutyát.

Endrédy Tibor



102 DALMATIANS

DISNEY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPESÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGY ÚJABB ADAG UGRÁLÁS A STÍLUS SZERELMESEINEK
✗ TALÁN A MOZGÁS LEHETNE KIDOLGOZOTTABB

7 pont

ÚJRA DIVATBA JÖTT A CSÖVEZÉS!

Nem tudom, ki hogy van vele, de én személy szerint imádom az ötletes, gondolkodtató logikai elemekkel átitatott játékokat. Emlékszem például a Devil Dice mennyire tetszett, mert nagyon ötletesre sikerült. Amikor bent jártam a szerkesztőségben és Zsolt a "NagyFőnök" elkezdett játszani a Pipemania 3D-vel, egyből felkeltette az érdeklődésemet a játék. Örültem is mikor megtudtam, hogy én készíthetek róla tesztet. Mielőtt ismertetném a Pipemania 3D lényegét egy kis történelmi áttekintést szeretnék nyújtani róla. A Pipemania először C64-re majd Amigára és PC-re jelent meg már jó régen, bizonyára vannak néhányan közületek, akik emlékeznek rá. Röviden összefoglalva a játékban az a feladat, hogy különféle alakzatú vezetékeket használva elvezessünk egy zöld színű folyadékot. Ez így leírva igen egyszerűnek és hangzik és nem tűnik érdekfeszítőnek, de ez csak a látszat! Manapság jogosan sok kritika éri a játék fejlesztőket, hogy nincsenek új és eredeti ötleteik. Ebben van is valami, mert a mai játékokkal az ember már nem tud úgy szórakozni, mint évekkel ezelőtt. Valahogy egyre kevesebb a jó ötlet. Néha azonban jön egy-két olyan játék (most pld. a Pipemania 3D), ami kicsit felrázza az embert és megmutatja, hogy azért van még remény. Igaz, hogy a P3D ötletét sem most találták ki, ahogy azt már említettem is, de mindenesetre tényleg baromi élvezetes vele játszani. Mindjárt részletesebben is kifejtem miről van szó ebben a kiváló stuffban, de előtte még ismertetnék néhány alapvető dolgot.



Először is itt van a főmenü. Új játék kezdésén kívül legfeljebb állást lehet betölteni, memóriakártyáról és kódok beírásával (ha pályák végeztével kódokat is kapunk). A beállításokkal is végeztünk, akkor nekikezdhetünk. Egy figyelmeztetést szeretnék leírni még az elején: ha nekiálltok a játéknak tegyetek félre minden mást, mert garantálom, hogy csak ezzel fogtok nyomulni!

MIRŐL IS SZÓL A PIPEMANIA?

A készítők egy igen eredeti történetet is kitaláltak a Pipemániához, amit a szórakoztató intróból tudhatunk meg. E szerint a földet UFO-k támadják meg, akik egy különös és veszélyes folyadékkal árasztják el a bolygót. Ennek a folyadéknak az elvezetése lesz a feladatunk. Mikor elkezdjük a játékot egy térképre kerülünk, ahol láthatjuk a helyszíneket. A helyszínek 3-4 pályából állnak. Ha eggyel végeztünk kódot kapunk vagy menthetünk. Jöjjön akkor a játékmenet ismertetése. Az egésznek a következő a lényege: adott egy négyzetekre osztott terep egy csővel. A jobb felső sarokban egy csíkot láthatunk, ami a rendelkezésünkre álló időt mutatja. Ha ez nullára ér az említett csőből víz (vagy most PS-en egy zöld színű folyadék) kezd el csorogni. A trutyit kell a játékban elvezetni a lefolyóba. A képernyő bal felső sarkában egy másik vastagabb csíkot láthatunk, itt mutatja a játék, hogy milyen alakzatú cső fog érkezni. Egy cső darabot az X-szel tudtok lerakni. Természetesen a csöveknek passzolni kell egymáshoz, különben kifolyik a folyadék. Egyébként ha ez megtörténik gyorsan próbáljuk meg pótolni a hiányzó csövet. Azonnal nem lesz vége a játéknak, a vezetékrendszerünkben keringő folyadék hossza lesz kisebb és a pálya végén kevesebb pontot kapunk. A játék elején még egyszerű a feladat, addig kell vezetgetni a folyadékot, amíg meg nem jelenik a terepen a lefolyó nyílás. Ahogy elérjük ezt a csövekkel vége a pályának. Persze csak az elején ilyen könnyű a dolgunk, ahogy haladunk előre egyre bonyolultabb lesz a feladat. Például csillagokhoz vagy érmékhez kell vezetnünk a folyadékot, hogy megjelenjen a lefolyó, vagy hogy pályák bizonyos részeit nyissuk meg. Később ezek a csillagok mozogni fognak, így nem kis problémát fog jelenteni az összeszedésük. Vagy említhetném azt, amikor bombákat kapunk és azzal kell kirobbantani a pályák bizonyos részeit, illetve az utat a végéhez. Lényegében mindig, mikor új pályára jutunk lesz valami meglepetés, ami nem engedi, hogy unalmas legyen az anyag. Valahogy mindig bejön a képbe egy új elem, ami feldobja a játékot. Rengeteg pályát kell átvinnünk mire elijutunk a játék végére. Ha végeztünk egy pályával pontokat kapunk, nagyobb mennyiség elérésével pedig életeket. Bonusz pont jár a felszedett érmékre.







Arra kell nagyon figyelni, hogy a csövek egy idő után eltűnnek, tehát nem lehet egy zárt rendszerbe sokáig bezárni a folyadékot. A kereszt alakú csövekben a folyadék nem fog elkanyarodni! Ezt azért írtam le, mert nagyon megtévesztő tud néha lenni. A csöveket fel lehet robbantani, csak többször nyomjunk rá az X-szel. Ilyenkor a sorban következő vezeték fog a helyére kerülni.



ÉRTÉKELÉS

A Pipemania 3D egy majdnem kiválóra sikerült játék. Olyanok is leültek vele játszani, akik soha nem játszanak videó játékokkal, és ez NAGYON FONTOS! Hiába, ilyen egyszerű ötlet is tud jó lenni ha jól megtudják valósítani. Élvezetes és gondolkodtató a P3D és bizony nagyon jó reakcióidőre és helyzetfelismerő készségre van hozzá szükség, hogy mindig tovább tudjuk építeni a vezetéket. A grafika és a zene ennél az anyagnál teljesen funkcionális, egyébként minden rendben van vele. Szóval érdemes megszerezni a programot, mert ha elkezdtek vele játszani biztos, hogy jól fogtok vele szórakozni!

Veres Miki

JÁTÉK!

Ha szeretnél nyerni egy Pipemania 3D programot nem kell mást tenned, mint felelni az alábbi egyszerű kérdésre: "Milyen géptípusra jelent meg először a Pipemania?"

Beküldési határidő: Április 1.
Címünk: 1389 Budapest Pf: 132

PIPEMANIA 3D

EMPIRE

GRAFIKA: ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÖTLETES ÉS JÓ VELE JÁTSZANI
× KICSIT KÖNNYŰ

8 pont

WARM-UP! GP 2001

A Warm up GT 2001 már volt a kezeim között, csak még PC-s verzióban, bár az is volt vagy fél éve, így már nem is nagyon emlékeztem rá. Annyi azért derengett, hogy nem volt rossz játék az a kiadás és annak ellenére, hogy nem hivatalos F1-program nagyon szépen megállta a helyét a többi játék között. Ebből adódóan nagyon kíváncsi voltam, hogy a PS-kiadásban mi fog hiányozni és grafikailag mennyire lehet megoldani, hogy ne csúnyuljon meg a program az átíráskor, bár sajnos aki egy kicsit is ért a dolgokhoz, az tudja: ha egy játékot számítógépről konzolra írnak át, aligha fordul elő, hogy magából a tartalomból csípnének le, sokkal inkább issza meg a grafika ennek a levét. Sajnos most is erről van szó, de ettől függetlenül megpróbálok majd elvonatkoztatni.

A másik ok, amiért ezzel a játékkal kezdem a hónap F1-programjainak a tesztelését, az hogy ezen kívül még két száguldó cirkuszos játékról kell véleményt alkotnom, ráadásul a másik kettő teljesen ugyanaz, csak PS1 és PS2 kiadás. Reménykedtem, hogy a Martin először a régebbi játékokat adja ide (és hál' istennek ez bejött) és ezzel elkerülhetem azt a balesetet, hogy megnézve a PS2-es F1-et, minden hasonló játék rondának tűnjön.

Sajnos akármennyire próbál az ember elvonatkoztatni a jobb látványtól ez kezelhetetlen és a múlt havi számot nézegetve jöttem rá, hogy mármost a PS2-es grafikák lettek az etalonok, ami természetesen nem jó, merthogy ugye elenyésző embernek van az országban még gépe és ha olyanok vagytok, amilyen mondjuk én voltam, akkor minél több jó leírást olvastok a szép grafikáról az új konzolokban, annál jobban fáj a szívetek, hogy még nincs gépetek. Ugyhogy valamilyen úton módon megpróbálok a szokásosnál kritikusabb szemmel értékelni minden PS2-es grafikát.

Na, de ez most a Warm up 2001 és PS1, így a többi dologról, majd a későbbi játékoknál írok. A program 6 nyelven játszható, és tele van menüpontokkal, bár maga a navigálás elég nehézkes. Kicsit problémásra sikeredett a dolgok megoldása, így én például jó ideig bénáztam egy verseny előtt, amikor meg akartam változtatni a pályát. Ha az Arcade módot választjuk, még ott is feltűnően sok mindent változtathatunk, így testre szabhatunk még olyan dolgokat is, melyeket más játékokban csak a bajnokság "használatával" tehetnénk meg.

A játék mint már mondtam nem hivatalos F1-program, így a választható 8 csapat sem a szokásos, itt a nevek a szponzorokból lettek összerakva, mint Eurosport vagy a Certina és még sorolhatnám. A segítségeknek megint csak a hanyagolását ajánlanám, mert szinte teljesen visszahúzza a sebességünket és bután irányítja a kanyarokban a gépjárművet.

Talán a kezdő pilóták a fékrásegítőt tudják hasznosítani, de a többit felejtsétek el. A bajnokságánál kicsit több dolgot lehet beállítani, de ott sem lesz semmi szokatlan. Viszont még mielőtt a "normál" versenyeket értékelném, parkoljunk le az Arcade-mód egyik fontos pontjánál. Van ugyanis a verseny alatt Nitro. Igen az a Nitro, amit az Ironman-ben is megismerhettetek. Kicsit furán hat, amikor a verseny alatt megnyomom az R1-et és az F1-es kocsi kipufogójából kicsap a lángcsóva és begyorsul, mint a disznó. Nem arra akarnék utalni, hogy rossz, de fura.

Van viszont rossz is. A kocsi irányíthatósága Arcade módban. Egyenesen sz*r. Olyannyira idétlenül sikerült itt megkönnyíteni a vezetést, hogy olykor-olykor már azt éreztem, hogy akármilyen sebességgel be tudok venni egy kanyart. Sajnos ez a mód a játékban szinte teljesen használhatatlan. Persze nem kell törődni vele, ha a bajnokságot választjátok. Ott már egy fokkal jobb és élethűbb lesz minden. Persze egy 10-es listán ez az irányíthatóság sem ér nálam 6-nál többet, de a fent említettnél sokkal jobb. A grafika nem rossz, de nem is kiemelkedően jó, talán a textúráknál lehettek volna kicsit igényesebbek a kollégák és megmondom őszintén a hátterek sem tetszenek. Az autók kidolgozása is csak a közepes jelzőt éri meg, így egészben a grafika sajnos nem valami impresszív.

SZÍTSD FEL A TŰZEM BÉBI



Annál viszont sokkal jobb, mint ahogy az ellenfelek viselkednek velünk. Buta banda! Kevés játékban láttam olyat, hogy egy előttünk száguldó kocsi a célegyenesben mindenféle ok nélkül lefékezzen. De nem ám humánus módon. Dehogyis! Belefeküdt a fékbe és mire észbe kaptam, már darabokban hevertem az út szélén. Érdemes még megfigyelni a kocsik viselkedését esések és pördülések alkalmával. Vicces. Az ausztrál pályán sikerült valahogy úgy megpördülnöm, hogy elindultam balra, majd a piruett közepén valahogy hirtelen jobbra pörögnöm tovább. Elsőre azt hittem, hogy csak én szédültem el, de visszanézve az ismétlést, döbbenten láttam, hogy E.T. járt a pályán valószínűleg és keringő mozdulatom kellős közepén megváltoztatta a forgásirányt. Persze, ha nem E.T. volt, akkor lusta programozás, de ez meg sem fordul a fejemen, mint lehetőség.

Összegezzünk hát! Nincs mit. Tartalmilag rendben van a Warm up 2001, de sajnos nem sikerült összehozni az irányíthatóságot sehogy sem. Ráadásul kicsit vicces a Nitro az Arcade módban, de ettől még működhetne a játék. Ezt a fajta tesztelést millió alkalommal leírtam már, hiszen elég sok hasonló próbálkozás volt ebben a műfajban. Ez sem tűnik ki semmivel...sajnos. Egy középszintű játék, középszintű játszhatósággal, középszintű játékosoknak. Dicséretes, hogy a lassan már kifutóban lévő PS-piacra még készítenek ilyen programot is, de pontosan a piac jelenlegi átalakulása miatt sokkal jobban kéne a figyelni a minőségre, hiszen nagyon fent van a mérce. Nem is igazán értem, hogy a PC-s kiadás viszonylagos sikere után, miért kellett így kiadni ezt a verziót. Mindegy, ez már igazán nem az én dolgom.

Adam1



WARM-UP! GP 2001

MICROIDS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	GYENGE
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RÉSZLETES, TARTALMILAG PONTOS
× LANGYOS VÍZ

5 pont





RAIL TYCOON

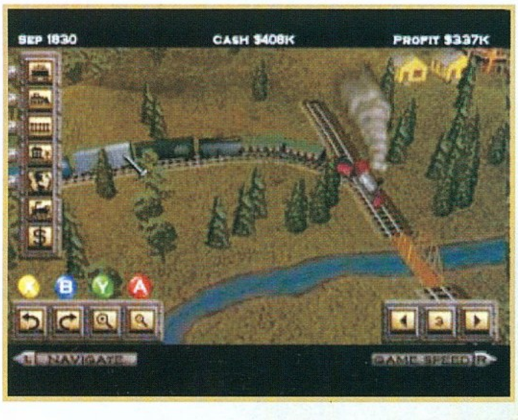
ELÖL ÜL A MASINISZTA?

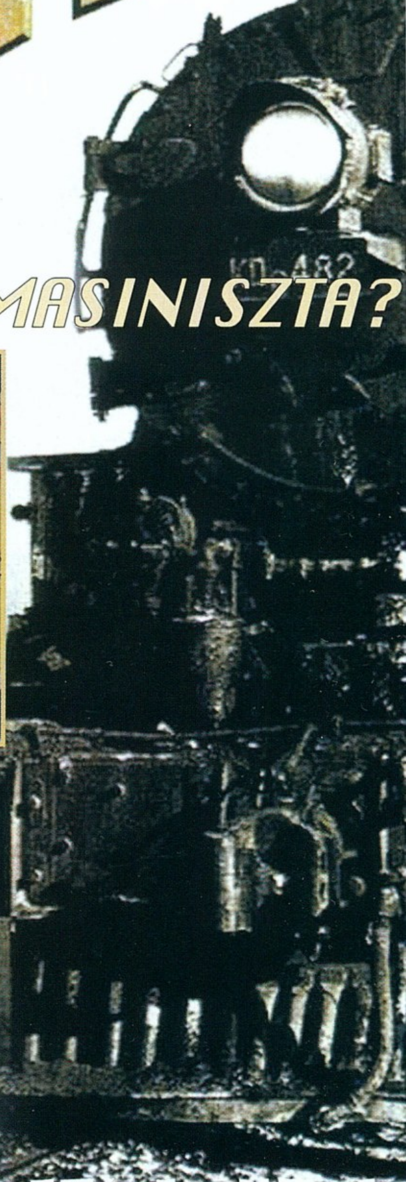
A stratégiai játékok két részre oszthatók. Az egyik fele a háborús stratégiák, mint a C&C sorozat, ezekből már sok játék jelent meg PS-re. A másik ága ezeknek a anyagoknak, amikor valamilyen gazdasági társaság vagy város felvirágoztatása a feladatunk, ilyen volt a híres Sim City sorozat is. Érdekes módon ez utóbbiból elég kevés játék jelent meg PS-re, legutóbb azt hiszem a Theme Park World jött ki és foglalkozott a témával, ott egy jövedelmező vidámpark felhúzása állt előttünk. A most bemutatásra szánt Railroad Tycoon 2-ben egy vasúttársaságot kell építenünk. A játék legelső része még Amigára jelent meg valamikor '91-ben és elég népszerűvé vált. Ezután '94-ben jött a híres Transport Tycoon, amelyben a közúti hálózatot kellet építenünk és szerveznünk. A Railroad Tycoon 2 nem most jelent meg, hanem több mint egy éve, de az egyre gyengülő PS piacon elég összetett és kiemelkedő a program ahhoz, hogy foglalkozzunk vele kicsit részletesebben. Időközben kijött a játék Dreamcast-ra is. Ezt a tesztet alapjában véve a PS verzióhoz készítettem, de igyekeztem úgy írni, hogy a DC tulajok is segítséget kapjanak a játék kezeléséhez. Ugyanis a két verzió sok mindenben eltér egymástól, de azért maga a játékmenet teljesen megegyezik.

ÚJ FELSZÁLLÓK MENETJEGYÉT KÉREM KEZELÉSRE!

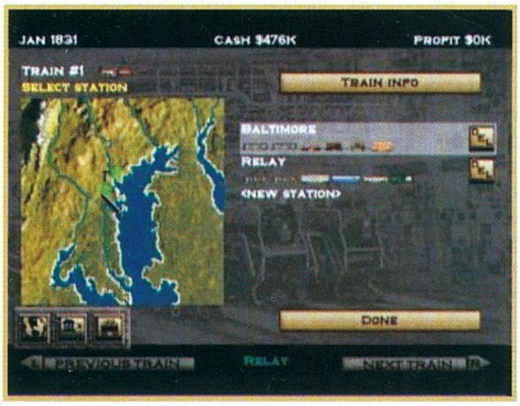
Miután lement az intró (mely egyébként sokkal jobb PS-en, mint DC-n) a szokásos főmenü vár ránk. Ha végeztünk a beállításokkal (Settings) két mód közül szelektálhatunk. Az első a Campaign, ami a "küldetéses" módnak felel meg. A pályák kezdetén láthatjuk a célt, amit el kell érnünk. Ez lehet egy adott pénzmennyiség megszerzése, összeköttetés megépítése két város között stb. Nehézséget is itt tudunk választani. Ha teljesítettünk egy pályát jön a következő, egészen a játék végéig. A Play-jel kezdhetjük a pályát. Nagyszerű módon történelmi felvilágosítást is kapunk a vonatok fejlődéséről. A Campaign mód nehézsége abban rejlik, hogy egy megadott idő áll rendelkezésre a pályák teljesítésére. Ez nagyon nehézzé teszi a RT2-őt, főleg az elején, amikor még nem vagyunk elég gyakorlottak. Éppen ezért érdemes először a New Scenario módot választani, ahol begyakorolhatjuk a játékot. Itt ha a nehézségi szintet Sandbox-ra állítjátok, akkor szabadon, egyedül játszhatunk és építkezhetünk, ilyenkor nincs pénz sem. A többi nehézségi szinten meg kell küzdenünk a konkurenciával, már ha beállítjuk őket (Computer Player). Ezen felül lesz egy kitűzött cél, amit el kell érnünk, pld. 25 év alatt kell elérnünk 5 millió dolláros nyereséget. Először tehát játsszunk csak egyedül, aztán jöhetnek a küldetések és az ellenfelek. Mielőtt nekiállnánk a játéknak válasszunk térképet, összesen 12 darab közül szelektálhatjuk ki a megfelelőt. A világ minden tájáról van térkép, Angliától egészen Amerika és Európa különböző részéig sok helyen játszhatunk. Mondjuk DC-n sokkal több térkép volt, ott még az Antarktiszon is lehetett építkezni. Érdemes a mediterránon vagy Közép-Európában játszani, mert ott megtaláljuk Magyarországot és Budapestet is. Mondjuk érdekes lehet összekötni magunkat Béccsel. Egyébként először Angliában érdemes játszani, mindjárt kifejtem miért. Válasszuk ki az évet amiben kezdeni akarunk és már mehet is buli. Ahhoz, hogy bármit is tegyünk először alapítanunk kell egy vasúttársaságot. Ameddig nincs társaságunk nem tudunk semmit sem tenni. Ahogy rányomunk a képernyőn valamilyen ikonra rögtön megtehetjük a cég alapítást. Itt fontos megemlíteni, hogy a cégünk csak egy bizonyos országban működhet. Tehát ha szeretnénk mondjuk egy másik országban építkezni egy újabb társaságot kell, hogy alapítsunk, ezt addig nem lehet megtenni amíg nem fizettük vissza az előzőért a felvett kölcsönt. Sajnos PS-en nem lehet megválasztani melyik országban akarunk társaságot alapítani, úgy mint a DC változatban. Ha megvan a társaság ideje megépíteni az első vonalat. Válasszatok ki két egymáshoz nem túl messze található várost. Fontos megemlíteni, hogy a Körrel lehet megnézni a bal oldalon és lent látható ikonok jelentését. Keressétek meg a sín alakú ikont (Lay Track) és nyomjatok rá az X-szel. Az első feladat összekötni sínnel a két várost. A játékban minden beruházás pénzbe kerül, lent láthatjátok mennyibe. Vigyázzatok, nehogy két egymástól távol eső várost akarjatok összekötni, mert akkor becsődöltök az elején a játéknak. Ha rányomtok a sínre alul megjelenik két újabb ikon. A sínnel (Toggle single/double) kiválaszthatjuk, hogy dupla vagy szimpla sínt építünk. E melletti ikonnal híd típust választhatunk. Építkezés közben óhatatlanul folyókon is átível az utunk, itt lehet hidat választani, ne aggódjatok, automatikusan felhúzzánk hidat. Miután a két város összekapcsolásával megvagytok válasszátok ki a sín pár alatt látható ikont (Build a new station) és nyomjatok rá. Ezzel állomást építhetünk, az alul megjelent ikonnal (Change Station size) az állomás méretét változtathatjuk, minél nagyobb annál drágább. Vonat csak két állomás közözött közlekedhet. Érdekes módon DC-n fordítva volt minden, tehát először kellett állomást és csak aztán sínt építeni. Az állomás körül látható sárga négyzetek azt jelölik, hogy mekkora vonzáskörzete van. Ha valami – például egy gyár – beleesik egy vonzáskörzetbe, akkor a vonatunkkal szállíthatjuk az adott gyár áruit is, persze így még nagyobb nyereségre is szert tehetünk. Sőt ezeket a gyárakat ha lesz elég pénzünk meg is vehetjük, így még nagyobb összegekhez juthatunk. Amennyiben meg van az állomás és a sín is már csak a legfontosabb dolog hiányzik a vasúttársaságunkból: a vonat. Ehhez kattintsunk a vonat alakú ikonra (Purchase a new train). Kezdetben nem sok új mozdony közül válogathatunk, de később, ahogy haladunk az időben egyre másra fognak automatikusan kifejlődni a jobbnál jobb modellek. Értelemszerűen az 1800-as években még csak egyszerű és lassú gőzmozdonyokat vásárolhatunk, de mondjuk az ezredfordulón már szuperszonikus gyorsaságú járgányokat is. Kattintsunk a mozdonyra és állítsuk be, milyen kocsikat vigyen magával. A R1 és L1 gombokkal válthatunk a két állomás között. Oldalt láthatjuk,







hogy az adott városban milyen típusú szállítmányt lehet vinni. Értelemszerűen olyan kocsikat aggassunk a mozdonyra, amelyekből van igény. Például ha nincs személyforgalom akkor felesleges személyszállító kocsikat venni. A vagonok mellett lévő szám az igényt mutatja, azaz hány olyan kocsira van szükség. Egy mozdony után max. hat vagon lehet. A Négyzettel lehet vagont csatolni a mozdonyhoz. Válasszátok tehát ki a kocsikat és már mehet is a vonat. Ezen a képernyőn lehet beállítani, hogy milyen városok között mozogjon a vonatunk (Add), törölhetjük a járatot (Delete) stb. Rengeteg féle gazdaságilag fontos adatot átnézhetünk még itt. Később ezt a képernyőt előlehet hozni, csak bökjünk rá a mozdonyunkra. A játék igen érdekesen kezeli az időt. Ugyanis túl gyorsan telnek a hónapok és túl lassan mennek a vonatok. Egy példával illusztrálva a dolgot, egyszer építettem egy hálózatot Budapest és Zágráb között. A vonatom 11 hónapig (!) zakatolt, mire elért egyik városból a másikba. Egy sínpárra több vonatot is telepíthetünk, ami felemás érzéseket váltott ki belőlem. Játszhatósági szempontból ez egy okos dolog, de irtó idiótán néz ki ahogy két vonat találkozásakor egymásba diffundálva mennek át a mozdonyok és a kocsik. Miután megvan két város között a kapcsolat, be lehet vonni újabb várost (városokat) a hálózatba, de csak akkor ha van rá pénzünk. Ha egy vonal veszteséges szüntessétek be! Nos, ha okosan gazdálkodva játszotok a társaságotok növekedni és virágozni fog, és szépen lassan egyre nagyobb bevételre tehetünk szert. Amikor már több lóvénk van ideje elvégezni néhány stratégiailag fontos fejlesztést. Ehhez bökjünk az állomásunk valamelyikére, arra amelyiket fejleszteni akarunk, érdemes egy gazdaságos állomást választani. Nyomjunk rá az Upgrade feliratra és fejleszthetjük állomásunk méretét (nagyobb lesz a vonzáskörzete), de építhetünk éttermet, postát, telegráfot, hotelt stb. Például ha a postát fejlesztjük több levelet tudunk fogadni, ha éttermet több kaját és így tovább. A megépített fejlesztések itt lesznek ezen a képernyőn. Csak a legfontosabbakat végezzétek el, nehogy elfogyjon a pénz.







Maradt még néhány ikon ezekkel a következőket lehet tenni. A buldózerrel lebonthatunk épületeket, fákat, sínt bármit. A Map jelzésű ikonnal a térképet hozhatjuk elő ahová rányomnunk oda ugrik a kép. A kis szám a bal oldali ikon sor mellett a játék sebességét mutatja, ezt tetszés szerint megváltoztathatjátok, az nem jó ha túl gyors. Alul az első öt ikonnal számtalan táblázatot és statisztikát áttanulmányozhatunk ami vállalatunk működése szempontjából fontos. Ha érdekel nézzétek meg őket. A nyilakkal nézetet válthatunk, a nagyítóval zoomolhatunk.

ELÖL ÜL A MASINISZTA...

Nem rossz játék a RT2, de szerintem hamar unalmas lesz. Aki nem rajong az effélé játékokért az néhány óra után borzasztó mód unni fogja. Viszont aki szereti az ilyen stuffokat érdemes kipróbálni. Több bosszantó hibát is találtam a játékban. Az első, hogy játék alatt túl nagy a csend. Nincs zene. Hmmm...idegesítő és nagyon unalmas. Csak a mozdonyaink kattogása és zakatolása hallatszik. Egyetlen egy zeneszám van a játékban az is főmenüben szól. DC-n mondjuk volt zene játék alatt, csak ott meg irtó monoton volt több órán keresztül azt hallani, de még semminél az is jobb. A másik sokkal nagyobb baj, hogy játék közben PS-en nem lehet menteni. Egy ilyen játéknál a mentés ellengethetetlen lett volna. Jó, hogy DC-n megeszi az egész memóriakártyát a mentés, de legalább van! Én először DC-n láttam a játékot, így a PS verzióval kissé furcsa volt játszani a szembetűnően gyenge grafika miatt. Persze nem akarom összehasonlítani a kettőt, mert a két gép tudását figyelembe véve ez hülyeség lenne, de PS-en én már láttam ennél szebbet is. Túl pixeles és elnagyolt minden. Sajnos PS stratégiai játékok soha nem büszkélkedhettek valami nagy grafikával, mindenesetre vigasztal az a gondolat, hogy van ennél csúnyább játék is pld. a Dune 2000, amelytől majdnem rosszul lettem olyan rossz volt a PC-s után. A DC változattal nincs gond, teljesen a PC-s verziót követi a játék. Az irányítással is voltak gondok, sokáig tartott mire beidegződtek a mozdulatok. Én szeretem az ilyen stratégiai anyagokat, tehát azt mondom, ha te is így vagy ezzel talán érdemes megszerezni. A hibák viszont szembetűnők és ez könnyen megpecsételheti a RT2 sorsát.

Veres Miki



RAILROAD TYCOON 2

POPTOP SOFTWARE

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
EGÉR

✓ ÖSSZETETT, ÉRDEKES EGY VASÚTTÁRSASÁGOT IRÁNYÍTANI
× UNALMAS LESZ, NINCS ZENE, NEHÉZ KEZELNI

6 pont

Mit is kell tudni az Sony F1- 2001-ről. Kezdjük ott az egészet, hogy annak idején, amikor az "öreg" konzolra megjelent az első rész, hát még gyatrácska volt. Aztán idővel látszott, hogy az EA-Sports ebben a kategóriában is világuralomra tör, így nekiálltak a srácok és megpróbálták kitenni magukért. Ez sikerült is, mert a Sony F1-játéka tavaly már az egyik legjobb versenynek számított a Playstation piacon és egyértelműen fel tudta venni a harcot a többi játékkal, mint tartalmilag, mint grafikailag. Most pedig evidens módon arról van szó, hogy az PS2 piacon is megindultak a játékok és az EA-Sports érthetően előállt egy jó játékkal, amit a múlt hónapban nekem volt szerencsém tesztelni és ha jól emlékszem 8 pontot adtam rá, ami mindenképp egy jó eredménynek számít.

A Sony nem váratott magára sokat, és szinte pár hét különbséggel fogja piacra dobni a saját F1-csodáját, de persze sajtóorgánumi mivoltunkból adódóan mi már előtte megkaptuk tesztelésre a programot. Így elöljáróban azt tudom mondani, hogy a program méltó ellenfele lehetne az EA-verziónak, de sajnos akadnak benne hibák, melyek ezt a színvonalat nem jellemezhetik. A másik oldalról nézve, viszont vannak olyan pontok, melyek sokkal-sokkal jobban sikerültek, mint a nagy riválisnál, így mindenkinek végül magának kell eldönteni, hogy melyik játékot választja majd.



En mindenesetre nekikezdek az értékelésnek, remélve, hogy ha mást nem, legalább némi iránymutatást tudok adni azoknak, akik esetleg fizetésük egyharmadát el szeretnék költeni a legszebb konzolos F1-programra, ám nem tudják, hogy melyiket vegyék.

Sajnos magának a játék kezdésének van egy nagyon nagy hibája. Pontosabban nem is a kezdéssel van baj, hanem a menürendszer színválasztásával. A képen pár autót látni, miközben egy citromsárgánál némileg sötétebb árnyalatban tündökölnek. Námármost, a választható menüpontok kijelölésének a színe is ez. Magyarul, ha olyan menüpontot választotok, ami pont egy képen van rajta és nem valahol a képernyő szélén, akkor beleolvad a szöveg a háttérbe (tapétába) és egyszerűen nem tudjátok elolvasni.

Itt szögezném le, hogy mivel ez még nem a piacra kerülő kiadás, könnyen lehet, hogy ezen javítanak, bár nekem úgy tűnik, véglegesen kakisárga a háttér. Szóval ez egy egyszerű tipográfiai hiba. Persze ez az a probléma, ami egy igazi játékost talán a legkevésbé érdekel. Tartalmilag tökéletesen kommersz menürendszere van a játéknak, magyarul minden megtalálható benne, amit egy jó kis F1-es játéktól megszoktunk, sőt el szoktunk várni.

Van egy új menüpont, amit külön érdemes megemlíteni, mert szerintem jó ötlet és a játékosok egy speciális rétegének sokat jelent majd. Ez névlegesen a Spectator Mode. Vannak köztünk olyanok (mint én, mondjuk), akik szeretik visszanézni az ismétlést, sőt ha az egy izgalmasabbra sikerült versenyt mutat, hát néha még fel is veszik videóra, hogy megmutathassák a többieknek: nézd mán' apám, milyen versenyt vívtam. Ezzel azonban egy gond volt: mivel a gép választotta ki a kameraállásokat, sokszor előfordult, hogy egy látványosabb ütközést vagy manővert egyszerűen nem tudtunk megnézni a megfelelő kameraállásból.

Itt egyenesen az adásrendező székében próbálhatjuk ki magunkat és válogathatunk rengeteg fix kamera (melyek a pálya szélén állnak) és fedélzeti kamera között. Eme utóbbiak ugyebár a kocsikon vannak. Egy ilyen pont nem elengedhetetlen, de jól megdobja a hangulatot egy versenynél.

Visszatérve a menüpontokhoz a pályaválasztásnál is rengeteg jó megoldás van, mint grafikailag, mint tartalmilag. De lassan már rá kéne térni magára a versenyre. A pilóták rendben vannak, mindenki a megfelelő csapatban, ezt átugorhatjuk. A versenyeknél a grafikával akad probléma. Talán nem is a külső grafikai megoldásokra gondolok, sokkal inkább az autó mozgását követő eseményekre. Nem találkoztam egyetlen féknyommal, vagy felszántott kavicsággyal sem. Akármerre mentem, sehol nem láttam füstöt, pedig jó sok helyen pörgettem ki a motort. A kocsi viselkedésében nincs nagyon hiba, ha csak az nem, hogy analóg irányító nélkül, szinte lehetetlen vezetni, mert a kocsi a kontroller elmozdításának az arányában fordul. Mivel a gomboknál nincsenek arányok vagy erők, ott aligalig fordulnak el a jármű kerekei, akármilyen erővel nyomjuk szerencsétleneket.

Szóval, akik nem szeretik az analóg irányítót, gondolják meg, hogy beruháznak-e. A versenyeket körülvevő információ 100 százalékosan élethűek az igazi F1-hez képest, ugyanúgy, ugyanolyan karakterrel ír ki mindent a gép és a boxutcai szerelgetésekkel sincs semmi probléma. A versenyzők sportszerűen nyomják a dolgot, még a legnehezebb fokozaton is, így velük sem kell foglalkozni.



A bírák még nekem nem adtak büntetést, bár ha jobban belegondolok, nem is próbálkoztam semmi egetverően illegális dologgal. Nagyon tetszik, hogy a zászlókat a pályabírók lengetik és nem csak úgy megjelenik a kép felső sarkában bár állítólag ezt be lehet állítani valahol a programban, amit én persze nem találtam meg. Nincsenek olajfoltok, nincsenek szennyeződések a pályán, de talán ezek még az utolsó simítás periódusban vannak. Viszont a fekete levest a legvégére hagytam az írásnak: sajnos pocsék kameraállásból kell vezetnünk. Nincs belső nézet, csak egy felső, egy bukósisakos, ahol a kocsi orrát látjuk és egy hátsó a kocsi mögül. Remélem ez is változni fog még, mert ha nem, akkor bizony ez az egy komponens agyonvághat minden munkát, mert nagyon sokan csak belső nézetből tudnak vezetni.



REMÉLJÜK IDÉN NEM SCHUMI NYERI...

FORMULA ONE 2001
OFFICIALLY LICENSED PRODUCT



Összegezve a dolgokat, egy pillanatig sem állítom, hogy a játék rossz. Nem. Nagyon is jó, sőt egyértelműen versenytársa lehet az EA-Sports F1 2001-ének, de meg kell várnunk, hogy a kereskedelmi forgalomba kerülő verzióban ki lesznek-e javítva azok a hibák, melyeket felsoroltam. Ha igen, akkor kiváló játék, ha nem, akkor csak jó. A jelenlegi értékelésben még az utóbbi érték dominál, de ki tuja, mit hoz a jövő.

Adam1

FORMULA ONE 2001

SONY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-16 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8 MB (210KB)
ANALÓ IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ NAGYON TARTALMAS, NAGYON ALAPOS
× TIPOGRÁFIAI ÉS VIZUÁLIS HIBÁKKAL

7 pont

Nehéz egy olyan fiatal gépen, mint a PlayStation 2-őn megjelent játékról tesztet írni. Ma még talán nincs is olyan játék, ami megmutatná, hogy mire képes a masina (kivéve a The Bouncert, ami mögött az ÖSSZES Dreamcast játék elbújhat, mert ilyet még nem láttam!!), ezért kicsit nehéz értékelni a megjelent játékokat. Könnyen abba a hibába eshetünk, hogy a túlértékeljük a játékokat, vagy épp fordítva. Ebből a gondolatmenetből adódóan igen vegyes érzelmeket váltott ki belőlem az X Squad. Egy jó akciójátékról van szó (leginkább a Syphon Filterhez hasonló) amely grafikailag jól néz ki, de mégsem jelenthetem ki, hogy jól kihasználja a gép technikai lehetőségeit. Ne szaladjunk viszont ennyire előre, hanem kezdjük az elejéről.

AZ X OSZTAG

Az X Squad a jövőben játszódik, egészen pontosan 2037-ben. Egy titkos kutatóbázison furcsa titokzatos események indulnak be. Az történtek felderítésére a helyszínre küldik Ash-t, az X Squad parancsnokát. Az X Squad egy négytagú speciális kommandós alakulat. A tagjai amolyan tipikus akcióhősök. Ash a parancsnok, minden helyzetben határozott és kemény. Maya a kissé puhánynak látszó, ám annál erősebb csaj. Judd az igazi kemény fiú. Végül pedig a bombázó Melinda, aki leginkább az Alien 2 Vasquez-ére emlékeztetett.

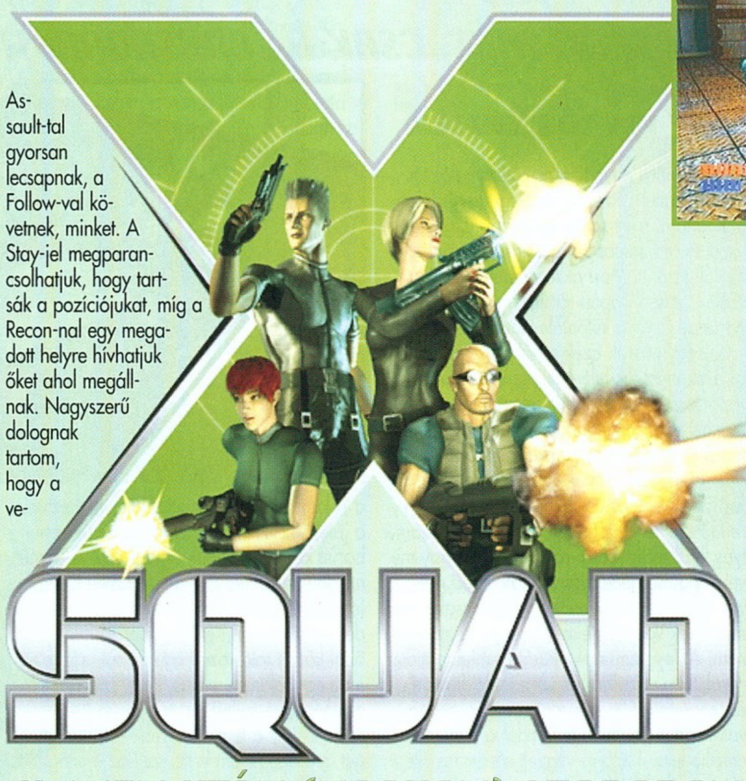
A játékban Ash-t fogjuk irányítani, általában. A többiek követni fognak minket. Ash-t hátulról láthatjuk. A pályákon a feladat egyszerű, talán túl egyszerű is. Arról van szó csupán, hogy kapcsolókat kell keresgélni amivel ajtókat nyithatunk ki lifteket indíthatunk be stb. Minden pálya végén egy főellenség vár ránk. Persze menetközben minden utunkba eső ellenfelet likvidálnunk kell. A játékmenet tehát semmi forradalmit nem tartalmaz, a program nyilván valóan a SF típusú anyagok kedvelőinek készült. Kicsit jobban is megerőltethették volna magukat a készítők mert a kapcsoló keresgélés egy idő után elég unalmas lesz.

A KEZELÉS

Az X Squad a Dual Shock 2 összes analóg gombját használja. Mint arról már volt szó valamelyik számunkban a DS2 minden gombja (a Startot és a Selectet leszámítva) analóg. Ez azt jelenti, hogy például a Tekkennél ha erősebben nyomjuk le az ütést vagy rúgás gombját, akkor a karakterünk erősebbet fog ütni/rúgni. Egy autóversenyes játéknál például sokkal hatékonyabban lehet a gázt és a féket használni az analóg gombokkal. Az X Squad-nál ennek működését leginkább az L2-R2 gombokon lehet megfigyelni. Ha csak egy hangyányit tartjuk lenyomva mondjuk az L2-őt szép lassan sétálunk balra. Ha viszont erősen lenyomjuk futunk. Az irányítást igyekeztek a készítők megreformálni, azaz nem a megszokott kezelési funkciókkal lehet a játékot irányítani, ezért erről is szólnék pár szót. A régimódi játékosok bizonyára a D-paddal fognak játszani és kezdetben egyszerűbb is azzal nyomulni, de szerintem hosszú távon sokkal jobban megéri az analóg karokkal játszani. Ez esetben a jobb bal oldali analóg karral lehet előre és hátra menni, valamint oldalazni jobbra és balra. A fordulásokat és a le/fel nézést a jobb analóg karral lehet megtenni. Az X a guggolás, fontos az alacsonyabb helyekhez. A Négyzettel a parancsokat oszthatunk a többieknek. A továbbjutás érdekében gyakran kell a barátainkat is bevonni a harcba. A Stealth-tal óvatosan követni fognak, az Assault-tal gyorsan lecsapnak, a Follow-val követnek, minket. A Stay-jel megparancsolhatjuk, hogy tartsák a pozíciójukat, míg a Recon-nal egy megadott helyre hívhatjuk őket ahol megállnak. Nagyszerű dolognak tartom, hogy a velünk tartó barátaink ugyanúgy harcolnak mint mi. A Háromszöggel egy újabb menüt hívhatunk elő. Itt többek között energiát tölthetünk vagy a pajzsunkat erősíthetjük meg, esetleg fegyvert válthatunk. Az energián kívül (piros csík) láthatunk egy másik csíkot is (kék színnel) ez a pajzs, ami a sérülésektől óv minket viszont hamar elfogy. A fegyver arzenálunk 17 tagból áll. Amit csak el tudtok képzelni az benne van a progiban, legyen az a legváltozatosabb gépfegyverektől kezdve a rakétavetőkön át a sugárfegyverig – van itt minden! Igaz a lőszer utánpótlására jó lesz vigyázni, mert gyorsan fogynak. Amúgy a fegyver újratöltést a Körrel lehet megtenni, tüzelni az R1-gyel tudunk. A Selecttel egy nagyobb menüt hozhatunk elő, de ebben a már említett dolgokat tehetjük meg. A Starttal a térképet kérhetjük le. Az irányításba bele kell szokni mert az elején elég nehéz, de némi gyakorlással jól elsajátítható.







X-MEN UTÁN (NAGYON) SZABADON

ÉRTÉKELÉS

Az X Squad az akciójátékok kedvelői számára igazi csemege. A játékmenet nagyon akciódús és ezért igen élvezetes is lett. Az ellenfeleknek próbálták a készítők némi mesterséges intelligenciát adni. Ez azt jelenti, hogy harcközben fedezékbe bújnak, ha zajt hallanak elkezdik keresni a forrását, ha pedig meghalnak, mind a találattól függően esnek össze. Saját barátaink is intelligensen viselkednek, ők is keresik a fedezéket, segítenek nekünk, gyakran kell összehangolt akciókat végezni a segítségükkel. Grafikailag a játék nagyon szép lett, bár korántsem hibátlan. Szépek a terepek, sehol sincsenek átlógó textúrák vagy poligonok. A nagyfelbontás, amit a játék használ remekül mutat, azt a szót, hogy pixel teljesen elfelejthetjük. Igazán impresszív például a fényeffektek vagy a pályákon kiálló csövekből áramló gőz és füst, vagy a ventillátoroknál áramló levegő stb. A vízeffekt viszont nem lett a legjobb, például a csatornában 2D-sen folyik bele a víz a folyóba. Az embereink ruházata viszont érdekesen "fénylik", mint a GT-ben a kocsik. Szóval a grafikával semmi gond, de lehet ennél még szebbet is alkotni, látszik a játékon, hogy még nem használja ki a PS2 lehetőségeit, hasonló minőséget lehet elérni Dreamcaston is. A játékmenet viszont élvezetes volt azt leszámítva, hogy a játszhatóság néha nem a legjobb. Aki nem elég profi nagyon könnyen megakadhat a játékkal. Ennek ellenére nekem tetszett az X Squad, aki a Syphon Filter típusú akció programokat kedveli teljesen "kielégülhet" a játékkal. Nem olyan stuff, ami miatt érdemes megvenni a gépet (a Bouncer miatt már érdemes!), de ha már valaki olyan szerencsés, hogy van PS2-je érdemes kipróbálni.

Veres Miki





X SQUAD

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8 MB (280KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ, DUAL SHOCK

✓ ÉLVEZETES JÁTSZANI VELE
× VAN MÉG HOVÁ FEJLŐDNI, ÖTLETTELEN FELADATOK

7.5 pont



NEM SEGÍT MÁS, CSAK A LOVASROHAM!

Nagy bajba kerültem ezzel a Kessennel. Amikor Martin említette, hogy elvihetem a PS2-őt örültem mint majom a farkának. Az örömömet még tetézte, hogy nem is akármilyen játékról kell írnom, hanem a híres Kessenről. Néhány óra tesztelés után biztossá vált bennem, hogy a Kessen a konzoltörténelem legjobb stratégiai játéka, amely viszont annyira összetett, hogy ez a három röpke nap amit eltöltöttem a tesztelésével, kevés volt, hogy teljesen kiismerjem a játékot. Igyekeztem minél jobban elmerülni az anyagban, de még maradt néhány apróbb fekete folt a játék kezelését illetően. Így néhány apróságot majd nektek kell kiokoskodnotok, de megijedni nem kell, azért a lehetőségekhez képest mindent elmesélek én is (és a játék elején egy rendkívül hosszú segítséget is kapunk, tehát senki nem fog elakadni a programban).

Bizonyára sokan hallották már a Kessenről, mert mikor Japánban megjelent a PS2 a TV ezt a játékot mutatta a legtöbbször. Ez az a progi, melyben hatalmas szamuráj-seregek rontanak egymásnak. Imádom a játékokban és a filmekben a tömegjeleneteket, amikor több száz vagy még több harcos verekszik egyszerre a képernyőn. Például a Rettenthetetlen című film harcai lenyűgözők, vagy hogy a játékos példát is felhozzak a Final Fantasy VIII-ban, amikor a két Garden hadserege egymásnak esik a mai napig a kedvenc filmjeim közé tartozik. A Kessenben tömegjelenetekből nem lesz hiány! Van úgy, hogy egyszerre 100(!) teljesen kidolgozott katona harcol a képernyőn. A Kessent a Koei készítette, akinek PS2-őn a Dynasty Warriors 2-őt, PS-en pedig a Romance of Three Kingdoms sorozatot köszönhettük. A játék ez utóbbira hasonlít talán a legjobban, rengeteg elemet átvettek a készítők a ROTK sorozatból, sokan azt mondják, hogy a Kessen 3D-s változata ennek a játéknak. A másik feltűnő érdekesség, hogy a Kessen az első PS2-es játék, ami nem CD lemezre jött ki hanem DVD-re! Erre a töménytelen mennyiségű átvezető jelenet miatt volt szükség, egy CD-re egyszerűen nem fért volna fel az anyag.





EGY KIS TÖRTÉNELEM

A Kessennek egyedülálló módon valós történelmi háttere van. Ezt én nagyszerű dolognak tartom, mert sokkal reálisabb, izgalmasabb és ami fontos hangulatosabb, mint a kitalált sztorik. Most akkor lássuk miről is szól a Kessen: Japán történelme tele van háborúkkal, amit a különféle klánok (családok) vívtak egymással. Ezek a háborúk az 1500-as évek második felére teljesen felszabdalták Japánt. Ebben az időben jelent meg a Japán történelem egyik legnagyobb alakja Hideyoshi Toyotomi. ő egy parasztcsaládból származott és onnan emelkedett fel, majd Japán teljhatalmú ura lett – olyan nagyságrendű személy Japánban, mint nálunk Mátyás király. Hideyoshi-ról tudni kell, hogy mivel a legalsó néposztályból jött, ezért nem volt vezetékneve. Japánban régen csak a nemeseknek volt vezetéknevük, a parasztoknak nem. A Toyotomi nevet később, miután megalakította saját klánját vette fel Hideyoshi, és megreformálta a feudalizmust is, nehogy valaki az ő példáján felbuzdulva szintén kiemelkedjen. 1590-re végzett az összes ellenséges családdal és teljesen uralma alá vonta Japánt. Ezután háborúkat indított Korea (el is foglalta), majd Kína ellen. Ha 1598-ban váratlanul nem hal meg, valószínű valóra válthatta volna az álmát, azaz uralta volna EGÉSZ Ázsiát. Hideyoshi halála után Japán ismét kettészakadt, két klán kezdte uralni az országot: az egyik a Toyotomi klán nyugaton, míg a Tokugawa klán keleten. Ezzel elérkeztünk a játékhoz is, mert a két klán csatáit és háborúit kell megvívnunk a játékban. A Toyotomi klán kelet felé, míg a Tokugawa Edo-ból (a későbbi Tokió) kiindulva nyugat felé kezdett terjeszkedni. Két klán a Biwa-tó és a Ise-öböl között találkozott egymással (nézzetek meg egy földrajz atlaszt, hogy könnyebben eltudjátok képzelni). Erről a helyről tudni kell, hogy itt a legkeskenyebb a japán sziget, majdhogynem ketté szeli az országot a tenger. Képzelhetitek micsoda húsdaráló alakult ott ki a két óriási sereg között! Itt vívták egyébként a világtörténelem második legnagyobb csatáját (1600-ban, Sekegahara mellett), olyan nagyot, amit Napóleon megdöntéséig, Waterloo-ig még nem látott a világ. Ezt a csatát majd a játékban is le lehet játszani! Végül is nem kérdéses, hogy a Tokugawa klán győzedelmeskedett (ez persze a játékban rajtunk is múlik majd), mely után a Tokugawa shogunok (katonai vezetők) 250 évig uralták és a térség legerősebb államává tették Japánt. Végül is a Nyugat és Kína összeesküvése révén döntötték meg őket, de ez már nem tartozik a játékhoz. A játék kézikönyvében egy nagyon részletes felvilágosítást kapunk erről a 250 év történelméről meg a Tokugawa és Toyotomi klánról is.



SEREGEINK IRÁNYÍTÁSA

Ezután a kis esszé után beszéljünk egy kicsit a játékról is, mivel ahogy azt már mondtam nagyon összetett anyagról van szó. A játékban mindig nézzétek majd végig az oktató részeket (Tutorial). Miután végeztünk a beállításokkal a New Game-nél indíthatjuk a játékot. Először Ieyasu Tokugawával, azaz kelettel kell lennünk (ők a kékek). Miután végig visszük a játékot választhatóvá válik Mitsunari Ishida, azaz a nyugat serege is (pirossal vannak jelölve). A filmek után rövidesen megkezdődhet a csata is. Maga a játék a Warhammer sorozatra hasonlít leginkább. Viszont annál sokkal egyszerűbb a kezelése, könnyebb és élvezetesebb is. Egy nagyobb terepen láthatjuk a seregeinket. Oldalt a tábornokaink arcképe látható, ha valamelyiknek parancsot akarunk adni álljunk rá és nyomjunk X-et. Ha kiadunk egy parancsot seregünk azonnal hozzálát a végrehajtásához. A tábornokok arcképe mindig más színben tűnik fel, ez attól függ, hogy milyen állapotban van a csaptuk. A zöld normális, a kéknél megnyertek egy csatát, a pirosnál vesztettek, a sárgánál visszavonulnak. A képernyő jobb alsó sarkában láthatunk egy kijelzőt, ez mutatja a csatához rendelkezésre álló időt (zöld csík). Ez alatt láthatjuk, hogy merre billen a mérleg nyelve, azaz melyik fél áll jobban. A jobb felső sarokban az aktuális csapatban szolgáló katonák számát láthatjuk. A kis zászló mutatja, hogy milyen kondícióban van a csapat. Ebből következtethetünk, hogy milyen a seregben a morál. A moráltól függ, hogy katonáink hogyan harcolnak. A zászlótól jobbra a kis négyzetben a kiadott parancsot láthatjuk, alatta a katonáink száma látható. A hosszabb kék csík mutatja a Zeal-t. A Zeal-re van szükség speciális manőverek és támadások kivitelezésére, erről még később írnék. Az L1-R1-gyel választhatunk gyorsabban a csapataink között. A Négyzettel körül nézhetünk a terepen. Ha ráállunk egy csapatra és megnyomjuk a Négyzetet, a csapat vezetőjéről nézhetünk át dolgokat. Az L2 a térkép a seregeink felállását tanulmányozhatjuk át. A Selecttel kapunk tájékoztatást, hogy a csatában mi a cél, pld. teljes győzelem, meg kell semmisíteni egy meghatározott csapatot stb. Ha az idő letelik általában az győz, aki jobban állt a csatában. A Starttal egy újabb menü jön elő, itt lehet többek között menteni is. Az R3-mal lehet előhozni a kis térképet. Gondolom most mindenki azon gondolkozik, hol a fenében van az R3 és L3 gomb a Joyon. Nos, ha az analóg kart lefelé nyomjuk az egy külön gombnak számít.



Az R3 a jobb oldali kar az L3 a bal oldali. Ideje kiadni az első saját parancsokat! Az Attack-kel támadhatunk. Mikor kiadunk egy parancsot a játék átvált 3D-s nézetre és láthatjuk, amint seregeink elindulnak. Minden egyes parancs után gyönyörű animációkat láthatunk. A támadás kiadásakor ha lenyomjuk a Kört kiiratozhatjuk a terepen lévő ellenséges és saját csapatainkat is. Természetesen érdemes olyan csapatot támadni, ahol kevesebb egység van mint a miénkben. Mikor a két sereg elkezd harcolni a következőket lehet tenni. A Körrel zoomolhatunk és közelről megcsodálhatjuk, amint kaszabolják egymást a seregek. Az L1-R1-gyel a csapatok között válthatunk. Ha kijelöljük őket lehet visszavonulót fújni (soha, inkább a halál mint a gyáva menekülés(!) – nekem legalábbis ez az elvem), ezt zoomolásnál is meg lehet tenni. Ha nincsenek harcban a speciális egységeink extra manővert hajthatunk végre. A többi paranccsal lehet például pozíciót megtartani (Hold your position), jelentést kérni a jelenlegi helyzetről stb. A hadseregnek is lehet közvetlen parancsot osztani (Issue Army Orders). Ezek lehet az ellenfél teljes megsemmisítése (Destroy the Enemy). Ilyenkor lehet terv szerint támadni, tervet a csaták elején lehet készíteni. Ha a "Procced as planed!" menüt választjuk e szerint a terv szerint fogunk támadni. A középső paranccsal (Army, Attack!) A teljes sereggel az ellenség parancsnokát támadjuk. Amennyiben elpusztítjuk a parancsnok (mondjuk Ishida) csapatát, a csatát megnyertük azonnal. A legalsó menüvel meg lehet tartani a pozíciónkat (Hold your position!).

A speciális manőverekről már több említést is tettem, lássuk ezeket. Ahhoz, hogy alkalmazzuk őket szükség lesz Zeal-re. Zeal-t csatában kiadott sikeres hadműveletekkel nyerhetünk vagy a Rally paranccsal. A parancsok a következők: Barrage: sortűz há-



rom változata van. A legerősebb a Triple Barrage, ami a lovasok körében óriási pusztításra képes. Ezenkívül el lhet rendelni Mountin Barrage-t és Flying Fussilade, ami sortűz lóhátról – utóbbi lovaglás közben. Mikor kiadunk egy parancsot 3D-ben láthatjuk, ahogy végrehajtják az embereink. Lent az okozott (vagy elszenvedett) veszteséget láthatjuk. A Cannonade az ágyúzás, borzasztó pusztító tud lenni és marha jól néz ki, ahogy hullanak az emberek mint a legyek, persze mikor ellenem használják már nem olyan jó. A Volley szintén sortűz csak nem puskásokkal, hanem nyilasokkal. A Spear Wall ahogy a neve is mutatja egy lándzsásokból felállított falat jelent, akkor érdemes használni ha megtámadnak. A Charge roham, az ellenfél teljes megsemmisítésére nagyon alkalmas parancs, főleg ha 1000 körüli a létszámuk, igaz csak lovasok tudják hatékonyan alkalmazni. A Ballista elég pusztító és hatékony. Az utolsó a Raid. Ekkor tábornokunk bevadul és Xena módjára elkezd pusztítani az ellenség csapata között, ráadásul leveszi az ellenség Zeal-jét. Még maradt valami, a Duel. Ekkor tábornokaink párbaját nézhetjük végig. A küzdelem első vérig megy, és a morálra van hatással. El lehet még rendelni Ambusht, ez a meglepetés szerű támadás és Drum Call-t, ami növeli a morált. A speciális támadások melletti szám azt mutatja, hogy hányszor lehet őket megcsinálni. Ha megsemmisítünk egy csapatot el lehet rendelni üldözést (In Purusit), ami egy nagyobb mészárlásnak felel meg, hisz teljesen végezhetünk a maradék túlélővel. Vigyázzunk, mert amíg üldözünk valakit nem lehet újabb parancsot kiadni és lehet, hogy a legnagyobb csapatunkat így kivonja az ellenfél a csatából. A Háromszöggel átlehet nyomni az animációkat, mert egy idő után már elég unalmas, 30-szor végignézni ugyanazt a sortüzet. Győzelem után támadásaink erősödnek, ezzel kisebb RPG elem is van a játékban. Csata közben és között is lesznek filmek, méghozzá rengeteg. Jellemző, hogy a film és a játék között csak egy hangyányi minőségi különbség van.

A CSATÁK KÖZÖTTI KÉSZÜLŐDÉS

A csaták között sok mindent tehetünk. Például információkat kapunk az ellenfél tábornokairól. Ezenkívül az ellenség tábornokaira politikai nyomást is lehet gyakorolni. Ez hatással lesz a harcra, mert lehet, hogy sikerül valakit meggyőzni, hogy ne gyakoroljon csata előtt, vagy álljon át. A Defect-tel árulásra bírhatjuk az ellenség tábornokát (utálom az árulókat, mert ha átállnak minket is elárulhatnak, de itt mégis jól jöhet). A Bidedal meggyőzhetjük őket, hogy ne gyakorolјanak harc előtt, ez csökkenti a harci erejüket. Persze a fővezért nem lehet megkörnyékezni. A következő menüben kiválaszthatjuk, hogy ki gyakoroljon a legközelebbi csata előtt. Itt a Bias kijelző a jobb alsó sarokban mutatja, hogy a tábornok mennyire lojális hozzánk vagy az ellenfélhez. Miután végeztünk a csata előtt közvetlenül jön néhány beállítás. Információkat kérhetünk az ellenséges csapatokról. A Strategy-vel meghatározhatjuk, hogy hogyan mozogjanak seregeink és kit támadjanak. Teljesen kialakíthatjuk, hogy milyen stratégiával játszunk. Érdemes a "Sok lúd disznót győz" elvet használni, azaz több csapattal támadni egyet. A sáncokkal bevédett ellenfelet nagyon kockázatos megtámadni, erre vigyázzunk, mert több seregünk felmorzsolódhat egy jó sáncon. Az ellenséges parancsnokot vigyázva támadjuk meg, mert ők sok speciális parancsot tudnak és nagyon erősek is, de ez igaz a mi fő csapatunkra is. A saját parancsnokunkra vigyázzunk, nehogy elpusztuljon a csapata, mert vége a csatának és vesztünk. A speciális parancsokat használjuk mindig ki és játszunk okosan!







ÉRTÉKELÉS

A Kessen egy nagyszerű játék, valóban az egyik legjobb stratégiai anyag, amit eddig konzol gépre készítettek. Még a PC-sek is irigykedve fognak nézni a nagyobb összecsapásokat. A 3D-s karakterek nagyon jók, főleg a tábornokaink néznek jó ki. A terepek azonban kissé egyhangúnak tűntek nekem és elnagyoltnak. A térképen a seregek sem néznek ki jól, csak egy 2D-s féstékpacni mindegyik, ennél igényesebben is megcsinálhatták volna őket. Viszont az animációk nagyon jók, amikor egyszerre százan verekszenek a képernyőn az valami fantasztikus. Csak kár, hogy kicsit gépiesen küzdenek egymással az emberek és senki nem hal meg egy jó darabig – az igazsághoz hozzá tartozik, hogy a Kessen már majdnem egy éve megjelent Japánban, tehát nem mostani fejlesztés, lenne még mit javítani rajta. Az apróbb grafikai bakik ellenére a játék hangulata egyszerűen fenomenális. A zenék is jól hozzájárulnak a dologhoz, meg a valós történelmi háttér is sokat vet a latba. Egyszerűen élvezet csatázni harcolni, gondolkodni, hogy milyen harci mozgásokkal csatázzunk és nézni ahogy hullanak az emberek egy keményebb sortűz után. Viszont nagyon időigényes a stuff, de az ilyen játékok mindig ilyenek és ez egyáltalán nem baj. A hangulat annyira megfogott, hogy este mikor leültem játszani, úgy belemerültem a parancsok osztogatásába és a csatába, hogy mire észbe kaptam már azt vettem észre, hogy bőven elmúlt éjfél. Szóval én azt mondom, ha PS2-re ezentúl ilyen igényes és kidolgozott stratégiai játékok fognak érkezni, akkor biztosítva lesz a gép jövője (pld. Dreamcast-ra még egy normális háborús stratégiai játék sem jött). Már pedig ennél csak jobbak fognak érkezni, hisz a Koei már javában készíti a Kessen 2-őt, melyben már nem 100 hanem 500(!!!) harcos fog EGYSZERRE harcolni a képernyőn. Én már alig várom!

Veres Miki

KESSEN

KOEI

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8 MB (216KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ, DUAL SHOCK

✓ VALÓS TÖRTÉNELMI HÁTTÉR, KIDOLGOZOTT ÉS NAGYON IGÉNYES, HANGULATOS

× A TEREPEK KIDOLGOZOTTSÁGA KEZDETLEGES, NEM LEHET ABBAHAGYNI!

9 pont

DREAMCAST KÓDOK

KAO THE KANGAROO

Pályaugrás:
Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Fel, Fel, Balra, Le, X kombinációt.

Pályaválasztás:
Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Fel, Le, Jobbra, Balra, Fel, X kombinációt.

Végtelen élet:
Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Le, Balra, B, Balra, B, B, kombinációt.

Végtelen energia:
Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Le, B, B, A, Fel, Balra, Jobbra kombinációt.

Végtelen Checkpoint-ok:
Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Fel, Jobbra, Le, Jobbra, Balra, A kombinációt.

Végtelen kesztyűk:
Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Le, Jobbra, Fel, Jobbra, Balra, B kombinációt.

Extra élet:
Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Le, A, Fel, Balra, A. kombinációt.

Extra Checkpoint:
Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Fel, Jobbra, Le, Balra, A kombinációt.

Extra kesztyű:
Lépj a térképre játék közben, tartsd lenyomva az L + R gombokat és add be a Le, Jobbra, Balra, Le, A kombinációt.

THE TYPING OF THE DEAD

Rejtett opciók:
Az alábbi kódok beírásával egy rakat rejtett dolgot csalhatsz elő a programból:
DOAKSIM
KIKMAHP
DKRORCR
STKZJGH

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Minden fegyver, végtelen töltény és egészségügyi csomag:
Állj meg Laráva úgy, hogy az iránytű pontosan észak felé mutasson. Állj rá az Inventoryban a kis energiacsomagra és add be az L, Fel, X, Fel, R, Y kombinációt, majd lépj vissza a játékba.

NINTENDO 64 KÓDOK

CONKER'S BAD FURY DAY

Játssz Conkerrel multi-player módban:
Kódként add meg: WELLYTOP

Játssz Neo Conkerrel multi-player módban:
Kódként add meg: EASTEREGGSRUS

Agresszivitás multi-player módban
Kódként add meg: SPUNKJOCKEY

Vicces kommentárok:
Kódként adj meg káromkodásokat, mint FUCK, vagy SHIT, és hallgasd az elhangzó megjegyzéseket.

SCOOBY-DOO! CLASSIC CREEPY CAPERS

Pályaléptetés:
Játék közben, amikor éppen Shaggy-t irányítod, tartsd lenyomva az L gombot és add be a C-Fel, C-Le, C-Fel, C-Le, Fel, Le, Fel, Le, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra kombinációt.

Végtelen courage:
Játék közben, amikor éppen Shaggy-t irányítod, tartsd lenyomva az L gombot és add be a C-Fel, C-Balra, C-Le, C-Fel, C-Le, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Le kombinációt.

STAR WARS: EPISODE I - BATTLE FOR NABOO

Minden pálya:
Kódként add meg: LEC&FIVE. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Végtelen élet:
Kódként add meg: PATHETIC. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Minden fejlesztés:
Kódként add meg: OVERLOAD. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Egy lövéssel ölés:
Kódként add meg: EWERDEAD. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Expert mód:
Kódként add meg: NASTYMDE. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Őrült kamera:
Kódként add meg: DRJEKYLL. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Rózsaszín hajó:
Kódként add meg: RUAGIRL?. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Fejlesztői kommentárok:
Kódként add meg: TALKTOME. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Art Gallery opció is elérhető:
Kódként add meg: KOOLSTUF. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Concert hall:
Kódként add meg: WAKEUP. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

A fejlesztő csapat fényképei:
Kódként add meg: LOVEHUTT. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Credit lista:
Kódként add meg: MEMEME!. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Fejlettebb pajzs:
Kódként add meg: DROIDEKA. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Fejlettebb robbantások:
Kódként add meg: ADEGAN Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

PLAYSTATION KÓDOK

BLADE

Végtelen töltény:
A főmenüben add be a Le, Jobbra, Fel, Balra, L2, L1, R2, R1 kombinációt. A játékot lepauzálva máris feltűnik a Cheat Menu.

Végtelen élet:
A főmenüben add be a Balra, Balra, Balra, Jobbra, L2, L1, R2, R1 kombinációt. A játékot lepauzálva máris feltűnik a Cheat Menu.

FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

Pályaválasztás:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva a Négyzetet és add be a Fel, Le, Balra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Le, Balra kombinációt.

Pályaugrás:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva a Négyzetet és add be a Jobbra, Balra, Fel, Fel, Fel, Jobbra, Balra, Balra kombinációt.

Végtelen élet:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva a Négyzetet és add be a Le, Le, Fel, Le, Jobbra, Le, Fel, Fel kombinációt.

Minden extra és bonusz pálya:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva a Négyzetet és add be a Jobbra, Fel, Fel, Le, Jobbra, Le, Jobbra kombinációt.

Minden karakter:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva a Négyzetet és add be a Balra, Jobbra, Balra, Balra, Balra, Fel, Balra, Balra kombinációt.

Ideiglenes sérthetetlenség:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva a Négyzetet és add be a Balra, Balra, Fel, Balra, Le, Jobbra, Jobbra, Jobbra kombinációt.

Érme transzformáció:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva a Négyzetet és add be a Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Fel, Fel, Balra, Jobbra kombinációt.

FORD RACING

Láthatatlan autó:
Kezdj el egy új karriert, és névként add meg: MARK MARTIN. Az első futamon a KA szériában fuss egy kvalifikáló kört, majd utána versenyt. Az autód láthatatlan lesz.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Cheat mód:
Kódként add be: ENTREZVOUS. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd.


C-12 Final Resistance © 2001 Sony Computer Entertainment Europe.


TECMO
© 2000-2001 TECMO
576 KONZOI
何度やっても私の


勝ちよ
DOA2
DEAD OR ALIVE 2


(C-12)

Minden pálya és minden titok megnyitása:
Kódként add be: PORTECLEFS. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd.

Titkos küldetés:
Kódként add be: LEMONSTRE. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd.

Sérthetetlenség:
Kódként add be: PUISSANCE. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd.

Négyszeres erejű sebzés:
Kódként add be: BALLESVITE. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd.

Pattogó lövedékek:
Kódként add be: RICOCHET. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd.

Egy lövéssel ölni:
Kódként add be: LATIREUSE. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd.

Időlimites gyilkolás:
Kódként add be: AUTODINGUO. Helyes kódbevitel esetén a gép zöld villogásba kezd. Minden egyes ember likvidálása után 60 másodperced marad egy újabbat elintézni.

POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE

Titanium Ranger:
Kódként add meg: ULTIMATE

Pályaválasztás:
Kódként add meg: OMEGA

Végtelen folytatási lehetőség:
Kódként add meg: FOREVER

Örök élet:
Kódként add meg: IMMORTAL

Örök energia:
Kódként add meg: D4B7E1O9G7

Infinite RPE moves:
Kódként add meg: N7F6U2A5A1

Minden galéria:
Kódként add meg: SHOWCASE

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

99 élet:
Pauzáld le a játékot és add be a Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Fel, Fel, Fel, Fel, Kör kombinációt.

Extra hit points:
Pauzáld le a játékot és add be a Kör, R1, Kör, L1, Kör, R2, Kör, L2, Kör kombinációt.

Könnyű mód:
Pauzáld le a játékot és add be a Kör, Négyzet, Jobbra, Balra, Jobbra, Négyzet, Kör, X kombinációt.

Nehéz mód:
Pauzáld le a játékot és add be a Kör, Négyzet, Jobbra, Balra, Jobbra, Négyzet, Kör, Négyzet kombinációt.

Nagyfejű mód:
Pauzáld le a játékot és add be a Fel, R1, Fel, R1, Fel, R1, Kör, Kör, Kör, Kör kombinációt.

Vékony mód:
Pauzáld le a játékot és add be a Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, L1, R1, L1, R1, Négyzet, Kör kombinációt.

Fekete Spyro:
Pauzáld le a játékot és add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Le kombinációt.

Kék Spyro:
Pauzáld le a játékot és add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, X kombinációt.

Zöld Spyro:
Pauzáld le a játékot és add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Háromszög kombinációt.

Rózsaszín Spyro:
Pauzáld le a játékot és add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Négyzet kombinációt.

Piros Spyro:
Pauzáld le a játékot és add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Kör kombinációt.

Sárga Spyro:
Pauzáld le a játékot és add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Fel kombinációt.

Lila Spyro:
Pauzáld le a játékot és add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Jobbra kombinációt.

Sparx mindig a kincsek felé repül:
Pauzáld le a játékot és add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Kör, Kör, Kör kombinációt.

Gördeszka:
Pauzáld le a játékot és add be a Fel, Fel, Fel, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Le, Le, Kör, Négyzet kombinációt.

TEAM BUDDIES

Pályaugrás:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Kör, Négyzet, X, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Sérthetetlenség:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be az X, Háromszög, Négyzet, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Végtelen töltény:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Kör, Négyzet, Háromszög, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Csapat energiájának feltöltése:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Háromszög, Háromszög, X, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Csapat fegyvereinek feltöltése:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a X, X, Háromszög, Háromszög kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Első speciális fegyver:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Háromszög, X, X, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Második speciális fegyver:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a X, X, X, Háromszög kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Nehézfegyver:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Háromszög, X, Négyzet, Négyzet kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Jetpack:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Rakétacipők:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Könnyű fegyverépítés:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Kör, Kör, X, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Könnyű társ építés:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Kör, Kör, X, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Felturbózott ládák:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Kör, X, Kör, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Gyors építés:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Megsemmisíthetetlen bázis:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a X, Háromszög, Háromszög, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Az állatok nem támadnak meg:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Kör, Négyzet, Négyzet, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Nagy lábak:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Háromszög, Négyzet, Négyzet, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Nagy fegyverek:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Háromszög, Kör, Kör, le. kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Minden pálya és világ elérhető:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat és add be a Háromszög, Kör, Négyzet, Négyzet kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Bagó Péter

Sega D

INTERNE

SEG

Végre – hála a Dreamcastnak – a konzolok is bekapcsolódtak az Internet világába, ez már nemcsak a PC-sek kiváltsága!
Sajnos az ember manapság mindenhol csak a Dreamcast haláhíréről hall, pedig az, hogy a gyártás leáll még nem jelenti a gép teljes bukását. Ez attól függ majd, hogy a jövőben milyen lesz a gép programellátottsága. (A DC a gyártás befejezése után még minimum egy évig kapható lesz!) Persze most már a programozó cégeknek arra is kell gondolniuk, hogy a játékuk élettartamát hogyan is növeljék, és erre a válasz az Internetes támogatottság. Hát mit mondjak, 2 évvel a gép megjelenése után jó hogy észrevették a modemet a DC oldalán! Az egyik legnagyobb áttörés az, hogy a PC-sekkel is játszhatunk közösen a neten (pl. Quake 3, Black and White, stb.).
A DC egy 33.6K modemmel van ellátva. Mondhatnánk, hogy ez nem valami gyors, de mégis.... Amúgy mostanság adják ki (vagy már ki is adták?) az USA-ban az 56K-s modemet. Ahhoz továbbá, hogy igazán kényelmesen tudj Internetezni, szükséged lesz még egy Dreamcast billentyűzetre is.





BEÁLLÍTÁSOK

Természetesen hazánkban is fellelhető néhány olyan program, amivel kihasználhatjuk a DC-s netet. Ebben az ismertetőben két alapprogramról olvashattok. Az egyiket a géphez kapjátok, az EU rendszerű DreamKey-t (továbbiakban DK), a másik pedig az amerikai rendszerű, ezen kívül a beállításokhoz nélkülözhetetlen Planetweb 2.0 Browser (SegaBrowser 2.0, továbbiakban SB). Azt még megemlíteném, hogy mindkettőnek van már újabb verziója (DK1.5, SB2.6).

A DK sajna nem fogadja el a Magyar telefonszámot, ugyanis kis országunk kimaradt az a SegaNet szórásból, bár nem értem miért kellett a korlátozni az elérhetőséget? Voltak már próbálkozások arra, hogy más országon keresztül csatlakozzanak a netre, de az túl drága mulatság. Viszont most hogy ide is eljutott az SB, bárhonnan-bármikor megoldható a net gond. Azért azt még hozzáfűzném, hogy az SB kishazánkban csak kalóz formában beszerezhető, vagy letölthető a netről (www.dcemulation.com, www.dccopyworld.com).
Az SB beállítása a következőképpen zajlik: a gép először megkérdezi hogy az amerikai vagy a kanadai szerver kell-e nekünk. Én a kanadait választottam. Ezek után bekerülünk az Options menübe, ahol kezdődhet a beállítás (a példaszámok a Matávra vonatkoznak).
A főmenüben négy opció közül választhatunk:
Internet Connection, Email Account, Optional Settings, Timezone.

INTERNET CONNECTION: (ez újabb 3 ágra bomlik, amelyek egymást követik)
Basic Info:
Your real name: Saját neved, lehet becenév is, mert az IRC-n ezt használja nick névnek.
User login: Az Internet felhasználói neved, a szolgáltató adja.
Password: Az Internet felhasználói jelszavad, a szolgáltató adja.
Dial up number: Az Internet szerver telefonszáma, pl. 0614201201.
Backup number: Az Internet szerver telefonszáma, pl. 0614201201.
DNS1: Az elsődleges IP szám (fizikai), a telefon- vagy az Internet szolgáltatótól kell megkérdezni (mindenkinek egyedi), pl. 123.456.789.123.
DNS2: A másodlagos IP szám (fizikai), a telefon- vagy az Internet szolgáltatótól kell megkérdezni (mindenkinek egyedi), pl. 234.567.891.243. Ezután az "OK"-ra.
Dial Options:
Ebben a menüpontban csak egy helyre kell írni.
Modem init: AT&F0 (az utolsó egy nulla). Ezután az "OK"-ra.
Proxi Setting: Ebben a menüpontban csak akkor kell beállítást végezni, ha Proxi szerverről Internetezel.
Proxi server: A szerver címe, pl. proxy.bp.sulinet.hu (Sulinet proxy szerver).
Port: A szerver elérési portja, pl. 8080 (Sulinet port). Ezután az "OK"-ra, majd újra a főmenüben találod magad.
EMAIL ACCOUNT:
Email login: Ugyanaz, mint az Internet felhasználói neved.
Password: Ugyanaz, mint az Internet felhasználói jelszavad.
Email addres: Az email címed, amit az előfizetéskor választottál a szolgáltatónál, pl. valaki@matavnet.hu
Incoming server (POP3): Az Internet szolgáltató mail szervere, pl. matavnet.hu
Outgoing server (SMTP): Az Internet szolgáltató mail szervere, pl. matavnet.hu
OPTIONAL SETTINGS: Ebben a menüben a programmal kapcsolatos átállítási lehetőségek vannak. Ha kedvedre állítgattál nyomj az "OK"-ra.
TIMEZONE: itt az időzónát állíthatod be a megfelelőre, az pedig Magyarországon a +1-es. Ezek után egy újabb "OK".
Most megint a főmenüben vagyunk, és mivel mindent sikeresen beállítottunk nyomjunk egyet a már megszokottá vált "OK"-ból. Ekkor a DC elmenti a beállításokat a GÉP belső memóriájába (nem a memókártyára). Ezután pedig klikkeljünk egyet a "Connect"-re, és máris csatlakozhatunk a netre. Mostantól ha betesszük valamelyik böngészőt már rögtön csatlakozhatunk.
Még egy fontos dolgot meg kell említenem. Ha törölni akarjuk a belső memóriát, akkor a következőt kell tenni: tartsuk lenyomva a B+X-et a "B" porthoz csatlakoztatott irányítón, és így kapcsoljuk be a gépet. Csak akkor engedjük el gombokat, amikor a dátum/időbeállítás megjelenik. Megjegyezném, hogy ezzel csak a DC belső memóriáját töröljük (idő, dátum, a modem netes adatai), tehát a kód nincsen semmilyen hatással a memókártyára.



KEZELÉS, HASZNÁLAT

Kezdjük talán azzal a fontos dologgal, hogy ezek után a DK alapból az előbbi beállítások szerint indul el, szóval simán tudunk vele netezni. Ha nincsen billentyűzeted, akkor a képernyőn megjelenő virtuális billentyűzetet kell használnod a kontrollerrel. Ezt úgy tudod elővarázsolni, hogy a kurzort arra a helyre viszed, ahová írni akarsz, majd nyomsz egy A gombot. És most lássuk a fontosabb kezelési tájékoztatót.
DreamKey: a menüket a jobb és bal ravaszgombokkal tudjuk behozni.
Jobb ravasz: "Home", ezzel a DreamArena honlapjára kerülünk, de sajnos nem elérhető. "Bookmark", ez a könyvjelző, innen léphetünk a kimentett webcímekre. "Jump", itt írhatjuk be annak az oldalnak a címét, ahová menni akarunk. "Mail", itt léphetnénk be a saját mailboxunkba, de sajnos ezzel a programmal nem tehetjük meg. "Chat", sajnos ez sem működik, mert nem éri el a DreamArena honlapját. "Option", a böngészővel kapcsolatos egyéb beállítási dolgok találhatók itt. "Disconnect", ezzel leléphetünk a szerverről.
Bal ravasz: "Back", ezzel az előzőleg látogatott oldalra tudunk visszamenni. "Forward", ezzel előre tudunk visszamenni, ha használtuk a Back-et. "Reload", ezzel frissíteni tudjuk az aktuális oldalt. "Cancel", a folyamatban lévő letöltést állíthatjuk le vele. "Add Bookmark", a könyvjelzőhöz adhatjuk az aktuális oldal címét. "Zoom", felnagyítja az ol-

dalt. "File", az elmentett infók mentése, betöltése (pl. könyvjelző). Most lássuk a virtuális billentyűzet fontosabb funkcióit: "Accent" (jobb ravasz), ékezetes betűk használata. "Caps" (bal ravasz), nagybetűk használata. "Char", itt vannak az egyéb karakterek. "Backspace" (X gomb), törlés. (Pontot tudunk az Y gombbal is tenni.) "Exit" (B gomb), kilépés.

SegaBrowser: Ha más webcímet akarunk beírni, a fönt található fekete csíkra kell klikkelni (amelyikben az oldal neve látható). Van ott még egy telefon ikon, arra rá ne klikkelj mert lelép a szerverről. A menü a start gomb megnyomásával jön be: "Home", a Sega.com-ra visz. "Reload", ezzel frissíteni tudjuk az aktuális oldalt. Mail, itt beléphetünk a mailboxunkba. "Address book", ide email címeket írhatsz be. "Back", ezzel az előzőleg látogatott oldalra tudunk visszamenni. Ha ráállunk és úgy nyomunk egy X gombot, akkor bejön az előzőleg látogatott oldalak listája. "Forward", ezzel előre tudunk visszamenni, ha használtuk a Back-et. "Options", a beállítási menübe jutunk. "Stop", a folyamatban lévő letöltést állíthatjuk le vele. "Exit", kilépés a programból. Most lássuk a virtuális billentyűzet fontosabb funkcióit: "Clear", az aktuális sort törli. A B gombbal törlünk, a jobb és bal ravasszal lépünk előre és hátra, a Start-tal lépünk ki. A többi úgy működik, mint az átlag billentyűzetnél.

MIT MIVEL, HOGYAN

Sajnos mindkét programnak vannak egyedi tulajdonságaik, ezért nem minden érhető el róluk. Hiába kezeli mindkét program a javat, a chat oldalak nem működnek. De van azért megoldás!

DK: a freemail mailboxodba (www.freemail.hu) ezzel tudsz csak belépni, és ingyen SMS-t is csak erről tudsz küldeni (www.777sms.hu). Olyan chat oldalt, ami ezzel is működik csak egyet találtam, a www.bulinet.hu-t. Itt Html alapú chat van.

SB: ezzel a progival már több lehetőségünk van. Ezzel ugyan a freemail nem működik, de a Hotmail igen (www.hotmail.com). Olyan SMS-küldő helyet még nem találtam, ami itt működne. De most jöjjenek a működő dolgok. Chat-elni ezzel már tudunk, méghozzá IRC-n keresztül. Ezt úgy tehetjük, meg hogy beírjuk címnek ezt: pwchat://irc.sote.hu:6667/#szobanév. Ha mondjuk nem működik ez a szerver, használhatjuk még a következő hármat: irc.elte.hu, irc.extra.hu, irc.hub.hu. Ha nem tudsz konkrét szobanevet, írd be a Dreamcastot, és majd választhatsz másikat a listából. Ha sikerült fellépni, akkor a szobák listáját a /LIST beírásával kapod meg, és szobát a /JOIN #szobanévvel válthatsz. Egyéb tudnivalók az IRC-ről a www.irc.hu címen.

Ha mondjuk neked SB2.6-os böngésződ van, igénybe veheted a Sega új szolgáltatását a DreamCall-t. Ezzel más DC tulajt tudsz felhívni, persze csak, akkor, ha ő is netezik, méghozzá 2.6-ossal. Így ketten tudtok írásban beszélgetni. Call-számot úgy kaphatsz, ha a Planetweb hivatalos oldalán (dreamcast.planetweb.com) regisztráltatod magad, és itt megnézheted a többiek számát is.

Létezik egy DC ranglétra (www.dcladder.com), ahol összemérheted a tudásod bárkivel a világon, és bizonyíthatod hogy te vagy a legjobb (egyre feljebb kerülhetsz a ranglétrán). A teljes játékszabályt megtalálod a DC-ladderen.

VIDEÓK, SAVE FILE, STB.

A DC-nek sajnos (egyelőre) nincs merevlemeze, ezért sok mindent nem tudunk letölteni a netről. Hamarosan kapható lesz (remélem) a DC Zip Drive, amely nagy kapacitású (kb. 100MB) lemezt használ.

A save file-nak két fajtája van, de csak az egyik tölthető le közvetlenül a memókártyába. Létezik egy Nexus memóriakártya, amelynél előbb PC-re kell lementeni a save file-t, majd egy linkkábellel át kell tölteni azt a memókártyába. Ez a ".dci" kiterjesztésű file-okat használja.

A Planetweb hivatalos oldaláról (dreamcast.planetweb.com) viszont tudunk save file-okat (továbbiakban sf) közvetlenül a memókártyára letölteni, és videókat nézni (rengeteg király videó van, pl. Shenmue 2). A híresztelésekkel ellentétben nem csak az eredeti VMU-ra, hanem az urángyártottra is lehet sf-t lementeni! Itt szinte minden játékhoz találsz jobbnál-jobb állásokat. De te is fel tudod tenni a tiédet. Arra vigyázz, hogy ha már van egy olyan sf a kártyádon, amelyből csak egy lehet (pl. PSO) nehogy felülírja azt, hacsak nem ezt akarod. Tölthetsz még le extra



pályákat, meg más hasznos dolgokat a játékokhoz. Vannak még mini játékok (pl. Star Wars, Dragon Ball Z) és animációk de ezeket csak az eredeti VMU-ra lehet lementeni (és csak azon tudod megnézni).

Az SB csak a ".sfd" kiterjesztésű (Sofdec) videókat hajlandó letölteni. Ezek rendszerint 20 másodperces darabokra vannak vágva (viszont teljes képernyősek), ugyanis ezt a gép az belső memóriába tölti le őket. Ezzel csak egy probléma van, hogy minden egyes videó letöltése után, ha megnézted, és le akarsz menteni még egyet, akkor ki kell kapcsolnod a gépet, hogy ürüljön a memória (az a rész nem törlődik, ahová a beállításokat mentette).

Aztán ha van már olyan memókártyád, amelyik egyben egy MP3 lejátszó is, akkor tudsz rá lementeni zeneszámokat is.

INTERNETES JÁTÉKOK

És végre itt a lényeg, a netes játék! Mostanság már minden valamirevaló program támogatja a netet. A legtöbb csak arra jó, hogy a legjobb pontszámainkat összevessük a többiekével a neten, vagy, hogy valamilyen egyéb extra dologhoz vagy segítséghez jussunk (pl, Shenmue Passport). A japán játékokkal ne nagyon próbálkozzatok fellépni, ugyanis náluk a neten való játék külön pénzbe kerül. A netes beállításokat minden esetben automatikusan a belső memóriából veszik. Elvileg minden verziójú játék (japán, USA, EU) elfogadja. Most lássuk az elérhető online játékokat: Speed Devils Online, POD:Speedzone, F355, Toy Racer, 4x4 Evolution, NBA 2K1 , NFL 2K1 , The Next Tetris , és Maximum Pool, Starlancer. A Quake 3 Arena egy FPS lövöldözős játék, 4-en lehet egyszerre játszani. Ahhoz hogy a PC-sek csatlakozni tudjanak a DC-s játékosokhoz, nem kell egyebet tenniük, mint letölteni egy patch-et a Q3-hoz. A PSO-nak csak az eredeti verziója megy a neten, ugyanis kell hozzá serial szám és access kód. Meg kell várnunk az európai megjelenést a netes játékhoz.

A jövőben megjelenő játékok között is lesz pár nagy ász, pl.: Unreal Tournament, Spec Ops Online, Black and White, Conflict Zone, amelyekkel játszhatunk majd a neten.

Van pár rövidítés, amit jó, ha ismer az ember. Én mikor először találkoztam velük, nemigen tudtam, mit jelentenek, de itt most leírok nektek párat: LOL: hangosan nevetek. GG: jó játék (volt). GR: jó verseny (volt). LAG: ezt akkor írd, ha a hálózat akadozik és emiatt nem tudsz mozogni, akkor talán nem nyírnak ki.

Azt hiszem mindent leírtam ahhoz, hogy mindenkinek megjöjjön a kedve a DC-s netezésre. Azért azt még elmondanám így a végén, hogy vigyázzatok, mert a net függőséget okoz! Először csak kipróbálod, azután nem lehet majd levakarni a hálóról! Találkozunk az arénában...

Laza



HOUSE OF DEAD 2

A játéktermekbe járók gondolom ismerik a House of Dead első részét. Egy nagyszerű pisztolyos lövöldözős játékról volt szó, melyben zombik egész hadát kellett a elpusztítani. A második rész természetesen az elsőt követi, tehát a főszereplővel át kell kelnünk egy zombiktól hemzsegő városon. Az első rész is a grafikájával vívott ki nagy sikert és ez igaz a másodikra is. Nagyon szép játék! Főleg az tetszett, hogy a zombik rengeteg féleképpen szétlőhetők. Lerepül a testük különböző része, a fejük, lyukat lőhetünk bennük, ellőhetjük a lábukat stb. Ez teszi igazán élvezetessé a játékot, tehát a folyamatos öldöklés. A hátterek és a helyszínek gyönyörűek a zombik rengeteg poligonból épülnek fel. Sok féle játékmód közül választhatunk. Van Arcade mód, ami a játéktermest követi, Original, ami egy teljesen új verzió. A Boss mode-nál a főellenségek ellen állhatunk ki. A zenék jól illeszkednek a játékba, hangulatosak lettek. Akinek van a DC-jéhez pisztolya feltétlenül szerezze be, mert remekül lehet vele szórakozni jó játék lett belőle, pisztoly nélkül viszont nagyon nehéz.

Q*BERT

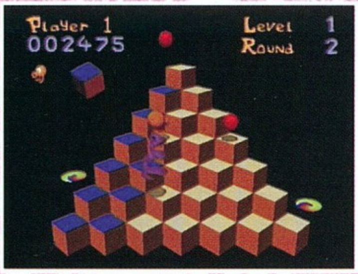
A Q*Bert egy ősrégi C64-es progi alapján készült játék, de én most találkoztam vele először, hiszen a '80-as években még nem gépeztem. Egy igen okos kis logikai, ügyességi programról van szó. Nézzük mi is az egésznek a lényege: adott egy golyószerű teremtmény egy kockákkal teli 3D-s pályán. A feladatunk vele, hogy az összes kockára ráugorjunk (és átszínezzük őket), mint egy veréb. A dolgot nehezíti, hogy a pályáról le is lehet ugrani és ha nincs térbeli érzékünk könnyen a végtelenbe vethetjük magunkat. Ezen kívül veszélyes állatok és lehulló tojások nehezítik életünket, amelyekkel történő találkozás mínusz 1 életet jelent. Három féle mód közül választhatunk. A Classic-nál az imént leírtakat kell tenni. Az Adventure a kaland mód, sok-sok pályán át vezet a feladatunk. Ha mindent végig ugráltunk jön a következő helyszín. A Head to Head a kétjátékos mód egymás ellen. Szórakoztató stuff a Q*Bert, de szerintem hamar unalmas lesz az ugrándozás. A grafika funkcionális, de nem rossz és ugyanez vonatkozik a zenékre is. Ötletes és érdekes egy anyag, az effajta logikai ügyességi stílus kedvelőinek ideális választás lehet, ha nem unják meg hamar.

LAST BLADE 2: FINAL EDITION

A Guilty Gear X elképesztően jó grafikája után, kissé frusztráló volt tesztelni a Last Blede 2-őt. Ez is egy 2D-s verekedős játék, csak a grafikája nemhogy DC, de még a PS szintet sem üti meg. Komolyan mondom ennél még a SNES-es Street Fighter 2 is jobb volt. Minden nagyon pixeles és igen kevés szín van a képernyőn. (Ez a képeken is jól látszik, melyek amúgy méretüket tekintve nagyon jók.) A játékmódok tekintetében itt is minden megtalálható, ami csak egy verekedős játékba kell. Külön kiemelném az Art Gallery-t, ahol tök jó képeket nézhetünk a szereplőkről. 16 harcos közül választhatunk és az egyiküket választva kell végigmenni a történeten. Sajnos mindegyikükkel ugyanazt a sztorit kell végigjátszani. Ami óriási pozitívuma a játéknak, hogy véresre sikerült! Az egyik szereplővel, Setsunával például a menet végén, amikor már csak egy kis energiája volt az ellenfélnek, sikerült kettévágnom a kardommal! Na ez nem is olyan rossz +1 pont az értékelőben! Sajnos ennek is az a hibája, hogy a játszhatóság a béka feneke alatt van, pedig nem lenne ez annyira rossz, ráadásul én szeretem a 2D-s verekedős anyagokat. További rossz pont, hogy játék alatt semmiféle zene nem szól. Csak fanatikus megszállottaknak!

NBA HOOPZ

Emlékszik még valaki a '94-ben megjelent NBA Jam című játékra? Ebben a kosaras programban nem az élethű szimuláció volt a lényeg, hanem hogy minél élvezetesebbre és pörgősebbre írják a játékmenetet. Ez sikerült is, mennyit nyomultam én ezzel MegaDrive-on! Nos a Midway-nél lefújták a port az NBA Jam-ről és elkészítették a modern DC-s változatát NBA Hopz címmel. A játék csak annyiban hasonlít a kosárlabdára, hogy ugyanolyan labdával és hasonló pályán játsszák, semmi több. Egy csapat a játékban 3 tagból áll, és szinte bármi megengedhető. A legalapvetőbb szabályokon kívül semmilyen megkötés nincs a játékban, nyugodtan lehet szabálytalankodni. Azon sem lepődjön meg senki, hogy elképesztő (ám kétség kívül látványos) kosarak fognak születni. Persze van egy-két szabály, amit bekell tartani, például lépéshibát nem követhetünk el és egy-két faultnál azért befújnak a bírók, de ilyen nagyon ritkán van. A játék mente olyan, mint régen, pörgős és látványos és ezzel együtt nagyon élvezetes is. A grafika pofás, bár a kosarasok kissé "izmosra" sikerültek – nem tartom kizártnak, hogy paródiáról van szó, hisz ez a játék mindig ilyen volt. Ha nem szimulációra vágysz a kosárlabda területén, hanem egy élvezhető játékra, akkor feltétlenül próbáld ki.










9 pont | 8 pont | 4 pont | 7.5 pont

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Amit ezek a BMX-esek tudnak! Ha csak az 1%-át megtudnám csinálni egyszer! Ez a gondolat jutott eszembe amikor megláttam a Dave Mirra Freestyle BMX című játék intróját. Fantasztikus, hogy mire képesek ezek a srácok! A Dave Mirra nevével fémjelzett program igyekszik meglovagolni a Tony Hawk által keltett extrémsport-mániát. Hasonlóan a TH-hoz itt is adott egy kiválasztott pálya, ahol figurázni kell, amire pontszámot kapunk és ennek fejében adja a játék a bonuszokat. A játék PS változata nem rég jelent meg (32-es számban találtok részletesebb ismertetést). A baj a játékkal a már megszokott dolog, a grafika maradt a PS színvonalon, csak pixelek nélkül. Mondjuk ennek ellenére a játék szerintem nagyon jóra sikerült, aki szereti az ilyen stuffokat az mindenképpen szerezze be, mert nagyszerű vele játszani! Az a fantasztikus, hogy rengeteg mozdulatot lehet előhozni, és ne feledjétek ezeket az életben is megtudják csinálni az igazi profik. Látványosabbnál látványosabb mozdulatokat csinálhatunk annak veszélye nélkül, hogy összetörnénk magunkat. Többféle játékmód választható és még van egy pár, amit elő lehet hozni, nem beszélve a számtalan megnyerhető új bicajról. A másik baromi jó dolog a játékban a zene. Punkos témájú számok szólnak, ez a stílus nagyon de nagyon passzol ehhez a sporthoz, nekem meg amúgy is bejön az ilyen fajta zene. Ráadásul a CD track-es tehát külön audio CD-ként is hallgatható, ami manapság nagyon ritka, így igazi pozitívum. Én a Leltár írása közben is ezt hallgattam.

GUILTY GEAR X

Borzasztó mód fel tud idegesíteni, ha egy alapjába véve jó játékot a szemét játszhatósággal szúrnak el. Itt van például a Guilty Gear X. Egy kiváló grafikájú 2D-s verekedős progi, elképesztő rajzfilmbe illő jelentekkel, grafikával és animációval. Erre a játszhatóságot úgy elbaltázták, hogy az ember kedve elmegy az élettől is. A játék teljes egészében a régi Street Fighter 2 által kitaposott ösvényt követi, tehát választunk egy szereplőt és azzal végig kell verni mindenkit. Az ilyen típusú anyagoknál megszokott összes módon bunyózhatunk, van Arcade, VS, Survival mód. A grafika szerintem csúcs, mindegyik szereplő csodásan van megrajzolva, az animációk olyanok, akár egy rajzfilmben. Ezt még tetézi a manga stílus, ami csak fokozza az vizuális élvezetet. Folyamatos villanások, hatalmas robbanások kísérik az akciót, nem beszélve arról, hogy a karakterek szép nagyok, majdnem a teljes képernyőt betöltik és a DC-nek köszönhetően soha nincs lelassulás. Mindegyik ember rengeteg mozgást tud és szerencsére menetközben lepauzálva a játékot előhozható a Command List, tehát mindegyik begyakorolható. Sajnos azonban olyan elképesztő módon csal a játék, még Easy-n is, hogy az gyalázat. A végén a főellenség 3 másodperccel a menet kezdete után a fél energiámat leszedte. Amikor már majdnem megvertem, és csak egy kevés energiája volt, olyan mozgásokat csinált, hogy a háromnegyed energiámnak lőttek. Csak manga és 2D-s verekedős játékok rajongóinak ajánlom, de nekik nagyon! Egyébként azért nem vágtam falhoz a CD-t (nagyon felidegesített), mert nem tudtam volna Martinnak megmagyarázni, miért ment tönkre a diszk.

GRINCH

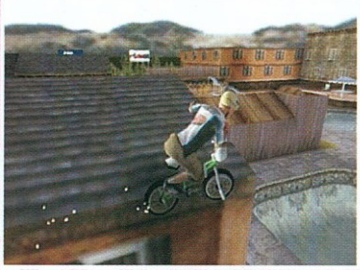
Nemrég jelent meg PS-re a Grinch és ahogy az lenni szokott már itt is Dreamcast változat belőle. Mint ismeretes a mozifilm alapján készül ez a platformjáték, ahol Grinchet irányítva kell megakadályozni az emberek karácsonyát. Sajnos a DC verzió semmilyen egetrengető változást nem tud felmutatni a PS verzióval szemben. Minden ugyanaz maradt csak a grafikán mostak el a pixeleket, de ezt is éppen hogy csak észrevenni, néhány helyen még így is nagyon kockás maradt a kép. Tipikusan az a szoftver a Grinch, melyeknek a sora hosszú távon tönkre fogja tenni a DC-t, mert nekem már kezd elegem lenni a sok PS átiratból, melyeket csak azért adnak ki DC-re, hogy termeljék a bevételt, de a gép kapacitását egyik sem használja ki. Magával a játékkal nincs sok baj, ahogy azt már a PS verzió kapcsán Bagó Peti megírta (teszt a 35-ös számban). Grinch-csel és kutyájával Max-szel a lehető legváltozatosabb küldetésekben kell szabotálni a szeretet ünnepét. Galádságok hosszú sorát kell elkövetnünk, hogy a játékban sikeresek legyünk. Kezdetben csak az irányítást gyakorolhatjuk be, aztán jöhetnek az igazi pályák is melyekből négy hatalmasat találunk. A program tele van poénokkal, például az nagyon jó, hogy a kommentátorunk állandóan rímekben beszél. A játszhatóságon szerintem még lett volna mit csiszolni, mert egy kissé nehéz a progi. A legnagyobb hibája, hogy késve érkezett meg, hisz ha a naptárra pillantok Márc. 13. van, a karácsonynak már régen vége, akkor kellett volna jönnie.

RIPPIN RIDERS

"Na végre egy Dreamcast kinézetű játék" – fakadtam ki, amikor megláttam a Rippin Riders-t. Egy hihetetlenül szép snowboardos stuffról van szó. Az elején választanunk többfajta mód, szereplő és deszka közül, ha ez megvan mehet is a lesiklás. A feladat végtelenül egyszerű, végig kell menni a pályán és a megadott pontokon különféle trükköket kell bemutatnunk az L-R gombokkal. Erre kapjuk a pontot és ha sikerül elérnünk a pálya végét, akkor újabb helyszínek és lehetőségek nyithatók meg. Fontos, hogy időlimit van a pályákon, tehát hiba nélkül kell menni, és igyekezzetek gyors deszkát választani. A grafika egyszerűen lenyűgöző. Csodálatosak a terepek nagyfelbontásban, mindenhol valami extra effektusban gyönyörködhetünk, mint vízesés, meginduló lavina, lezuhanó sziklák, a háttérbe elhúzó vonatok stb. Tök jó, hogy sehol nem látszik, ahogy a gép a terepet kirakja. Látszik, hogy a grafikára nagy gondot fordítottak a készítők. Maga a játékmenet kicsit nehéz ugyan, de élvezetes és kellemes vele szórakozni. Egy komoly hibát fedeztem csak fel, egykét helyen nagyon belassul a program a kitűnő grafika miatt. Nem sok helyen ugyan, de zavaró. Több fajta pálya előcsalható, ha ügyesek vagyunk. A zenék kellemesek, nem mindegyik megy mondjuk a snowboard-hoz, de azért nem rosszak, a számokat a szerint adja a gép, hogy kivel játszunk. Már csak a grafika miatt is érdemes megnézni!

Veres Miki





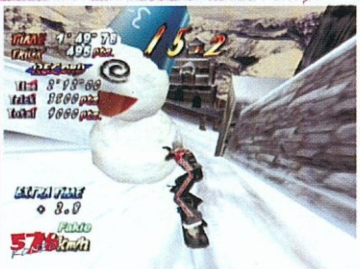












8 pont | **6 pont** | **7 pont** | **8.5 pont**



Kétfajta repülőgép-szimulátor rajongóval találkoztam eddig. Az első fajtába azok tartoznak, akik megőrülnek a repülésért és minden gépet ismernek, minden rakétát fejből nyomnak, mindegy, hogy milyen korban agy háborúban gondolkodunk. ők tudják az összes főbb paramétert, így akár fejből elmondják nektek, hogy milyen csatához, milyen gépre van szükség. Az esetek magas százalékában ezek az arcok magát a repülést is szeretik és a különféle szimulátorokban is kőkeményen otthon vannak. Ők azok, akik leülnek a Flight Simulátor 2001 Professional Edition elé, és 5 órán keresztül repülnek mondjuk Budapestről egészen Afrikáig, pusztán a repülés örömét kiélvezve.

A másik verzió azokból a srácokból tevődik össze, akik magukat a csatákat szeretik és nem igazán van türelmük, mondjuk egy leszállásnál centizgetni a magasságot, tolóerőt és minden egyebet. Na, az Iron Aces valahol a kettő között próbálja elmosni a határt és egy olyan világháborús programot sikerült a DC-re megírni, ami egyszerre szimulátor jellegű, de ugyanakkor egyszerű és nagyon játszható (viszont piszkosul nehéz...).



IRON ACES

VOLT IDŐ, AMIKOR CSAK A TUDÁSODBAN BÍZHATTÁL!



A játék tulajdonképpen a második világháború idején játszódik, de a készítők megpróbálták kicsit ködösíteni, így fantázia nevek lettek, fantázia küldetésekkel. Ebben a háborúban az USA, az angolok, a németek és természetesen a japánok csaphatnak össze küldetéstől függően, de a nevük Valiant, Trincer, Blocken és Yamato lesz. Nem tudom, pontosan miért, de ez van.

Maguk a küldetések is egy kicsit megváltoztak a történelmi összecsapásokhoz és akciókhoz képest, ettől függetlenül a játék kétharmada egyértelműen kitalálható. Vannak olyan küldetések, melyek (gondolom lelki okokból) a nagy álcázástól függetlenül az eredeti történelmi néven futnak, ilyen például a Pearl Harbor-i küldetés. Egyébként ha nagyon röviden kéne összegezni, hogy miről is szól a játék, pár mondatban így nézne ki: a Blocken birodalom, elhatározta, hogy a Yamato csapatokkal közösen a világuralomra tör. Legnagyobb ellenfeleik a Trincerek, akikhez később csatlakoznak a Valiant csapatok is, hogy minél jobban sikerüljön visszaverni a támadásokat és idővel megnyerni a világháborút. Szóval, mindent összegezve a világháború-rajongókank ideális játékról van szó, még akkor is, ha hivatalosan nem a történelmi nevek alatt futnak a küldetések. A menüpontokkal igazából nincs semmi probléma, bár elsőre kicsit nehéz volt megszoknom a DC-kontroller gombjain az irányítást, de idővel ráállak a kezetek majd. Nagyon fontos, hogy mindenképp olvassátok el a BRIEFING-eket (eligazításokat), mert ezek nélkül sok küldetés alatt előfordul majd, hogy már mindent kilőttetek és valahogy mégsem akar véget érni az a rohadt misszió. Ilyenkor általában arról van szó, hogy egyszerűen nem vettetek figyelembe egy apróságot, mint mondjuk egy őrtorony lebombázása, vagy híd lerombolása. A játékban a megszokott rendszer szerint haladhatunk előre a ranglétrán, minél jobban teljesítünk, annál több repülőgépet kaphatunk majd, persze akadnak a programban olyan "madárkák" is, melyek a második világháborúban még nem nagyon lehettek, de ez legyen a legnagyobb probléma. Illetve nem, mert van ennél nagyobb: a játék néhol nagyon nehéz. Amikor például nekiindultam, hogy letorpedózzam az egyik Japán anyahajót a Midway-összecsapásnál, hát bizony vagy 8-szor neki kellett futnom, mire rájöttem, hogy miként kell szakszerűen útnak eresztenem egy torpedót. Persze nem azt állítom, hogy lehetetlen küldetések lennének, meg lehet őket csinálni, de nem lesz könnyű és folyamatosan fejlődő játékosokat igényel.

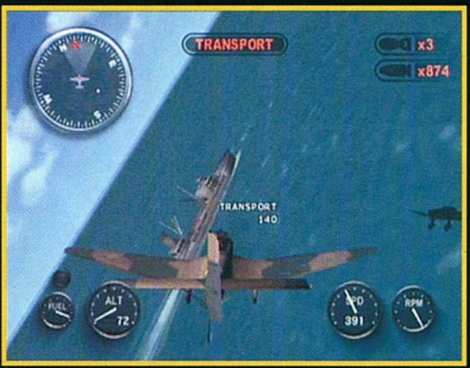


A gépfegyveres küzdelmekben egyébként a legfontosabb pont, a sebesség megfelelő irányítása. Ha teljes sebességgel repültök rá az ellenfelekre, hamar átmentek felettük vagy alattuk és nagyon sokáig nem találjátok meg őket, de a megfelelő lasítással szépen beállhattok mögéjük és lőhettek, amíg le nem pottyannak. A grafika nem feltűnően szép, de ettől függetlenül baromi jó. Szerintem egy háborús játékhoz pontosan ilyen grafika dukál. Voltak olyan pillanatok, amikor pusztán azért repültem el az egyik partszakaszon, mert érdekeltek a hegyek és a látvány. Nagyon szép és pontos az éjszakai légitámadások alkalmával a városok kivilágítása, nem is beszélve a légvédelmi reflektorok folyamatos pásztázásáról. A gépet kezelni egyébként nem nehéz, irányításban inkább szimulátor, de annál könnyebben és felelősség mentesebben vezethetjük. Nem fogunk soha átesni, vagy egy rossz mozdulat miatt elveszíteni a tolóerőt, viszont ha nem megfelelő géppel szeretnénk nagyokat manőverezni, akkor bizony hamar a katonai temetőben találjuk magunkat.

Támadásoknál figyeljétek a célkereszten az ellenfelek távolságát, illetve, ha pontosan akarom írni: a gépeteknél nézzétek meg, hogy mekkora hatótávolságú a gépfegyver és utána a támadások alatt figyeljétek a radaron az ellenfél távolságára is. Mivel a gép nem jelöli, hogy mikortól kerül lőtávolba valaki, nektek kell majd kiszámolni. Ez különösen akkor megfontolandó, ha mondjuk 800 darab lövedék áll rendelkezésetekre egy olyan küldetésben, ahol 750 lövedék kell a vadászgépek kiirtásához. Összegezve a játékot azt mondanám, hogy pontosan a világháborús múltjából adódóan nagyon hangulatos és látványos lett, még akkor is, ha hivatalosan nem használja ki a DC technikai tudását. Talán pontosan azért, mert a 40-es években még nem volt látványos hadászati technológia, nem törekedtek a játék készítői sem a szemfolyatóan szép grafikára, viszont ez semmiképp sem ment a játszhatóság és legfőképp a hangulat rovására.

Adam1





IRON ACES

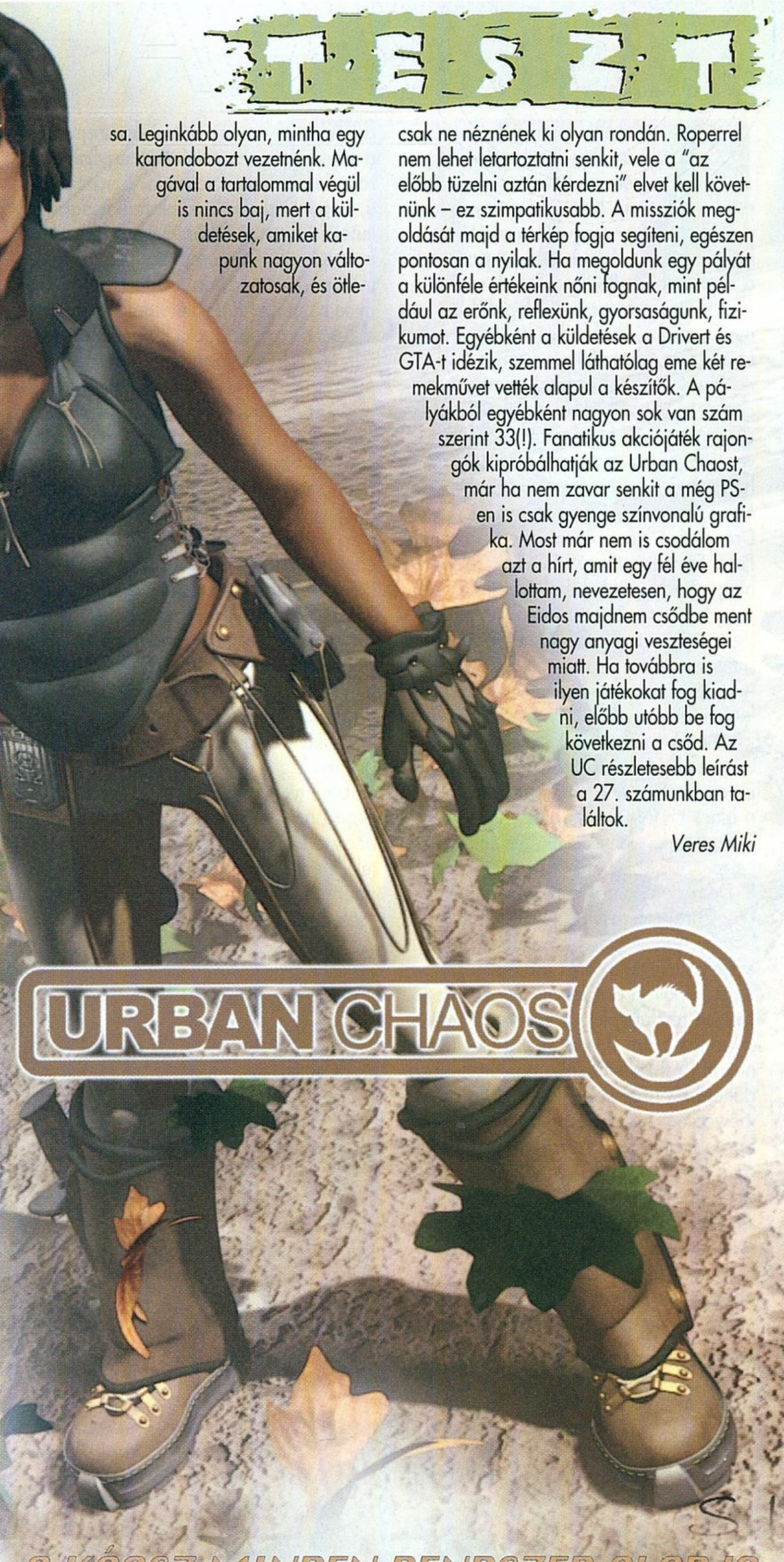
XICAT INTERACTIVE

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VIBRATION PACK
VISUAL MEMORY

✓ JÓ KIS TÖRTÉNELMI HANGULATTAL
× JÓ NEHÉZ JÁTÉK

8.5 pont



URBAN CHAOS

A KÁOSZ MINDEN RENDSZER ALAPJA

Többször elgondolkoztam már azon, hogy miért kell a kiadóknak a PlayStation-re készült, kissé már kopottas grafikájú játékokat egy az egyben átkonvertálni Dreamcast-ra? Számtalan átirat született már és ezek közös tulajdonsága, hogy grafikailag szinte semmi változást nem tartalmaznak az eredeti verzióhoz képest, maximum elmossák a pixeleket és slussz. "Undorító dolognak tartom, hogy a kiadók képesek ugyanazt a játékot több platformon is megjelentetni, mindenféle változás nélkül." A fenti idézetet Csipi 102 Kiskutya cikkéből vettem, mert teljesen ugyanez nekem is a véleményem. Egyszerűen gyalázatos, hogy a PS-ről átírt DC játékok ennyire nemtörődöm módon jelennek meg mindenféle látványos minőségi javulás nélkül. Vajon mikor fogják végre észre venni a kiadók, hogy ha tovább folytatják ezt a trendet akkor a DC tényleg oda fog jutni ahova sokak szerint tart: a süllyesztőbe. Persze vannak játékok amiknek tényleg örülnünk kell, hogy megjelent DC-re (pld. Tony Hawk 2), de a többség láttán bizony nagyon elkeseredik az ember, annyira nem javítanak semmit rajta – még a TH 2-őn sem, csak az egy nagyszerű játék még így is.

Az ilyen gyenge átiratok számát gyarapítja az Urban Chaos is. Emlékszem már a PS változat grafikája is (enyhe kifejezéssel élve) sz** volt (úgy '97-es színvonalon tengődött), és most ugyanezt kell látnunk egy 128 bites rendszeren, aminek állítólag a PS2-vel kellene harcba szállnia. De ha ez így megy tovább lehet, hogy csalódók a DC-ben és én is csatlakozok a PS2-őt éltetők közé. Az Urban Chaos grafikailag DC-n olyan, mintha a PS verziót beraknánk egy PS2-be és bekapcsolnánk a pixel elmosást (Smooth). De még így is szörnyű! Először azonban felidézném, hogy milyen játék is a UC, hátha valaki nem hallott volna a PS változatról. Egy Tomb Raider-hez hasonló akció kalandjátékról van szó. A történet szerint Union City-t rettegésben tartja a bűnözés, ennek megfékezése lesz a feladatunk. A főhős Stern, egy fiatal rendőrnő. Egészen pontosan a játék elején még nem rendőr, előszőr át kell esnünk a kiképzés nehézségein, mielőtt egyenruhás lesz belőlünk. Első néhány pályán tehát gyakorolni kell a rendőri munka feladatait, mint bunyó, kocsi vezetés letartoztatás stb. Később hozzáláthatunk a keményebb feladatok megoldásának. Ekkor lép be a képbe Roper, a keményfiú akinek szintén átvehetjük az irányítását, de vele már nehéz súlyú küldetéseket kell megoldani. A játék 90%-ban tehát a rendőrség kötelékében játszunk, de később átvehetjük a másik oldal irányítását Mako a bűnöző szerepében, bár vele csak néhány pályát lehet teljesíteni. A játék teljesen megegyezik a PS változattal, azzal a különbséggel, hogy most már van intró is az elején. Nem mondhatnám, hogy valami nagy szám lett, a PS játékoknak minőségileg százszor jobbak a filmjei. Vajon miért van az, hogy csaknem minden DC-s CG animáció pixeles, nem is kicsit? Ez csak egy költői kérdés volt, de a válaszra azért kíváncsi lennék. Én DC-n jó CG filmet még nem láttam, talán a RE:Code Veronica filmjei voltak a legjobbak, de még azok is "kockásak" voltak, főleg a jobb PS játékok filmjei után. Visszatérve az Urban Chaosra hadd szapuljam még egy kicsit a grafikát. Nem elég, hogy csak a pixeleket mosták el, de kb. úgy 100 méterre lehet ellátni a pályákon, a többi rész mind sötétségbe borul. A legjobb az egészben, hogy fordulásoknál AKADOZIK a játék, csak azt nem tudom, hogy hogyan sikerült a programozóknak ezt a bravúrt elérniük, hogy ilyen gyenge grafika mellett még szaggasson is, sőt pár másodpercre néha teljesen beakadjon a program. Ezt biztos, hogy ki lehetett volna küszöbölni, mert a DC hardvere ennél SOKKAL többet is elbír, itt most a programozásban van az óriási hiba. Az olyan apróságok, mint az átlógó textúrák, meg az, hogy egybe tudunk olvadni a tereptárgyakkal már figyelemre sem méltóak.



A játékot valószínűleg skótok készíthették, erre abból következtettem, hogy nagyon spóroltak a poligon számmal. Olyan gyengén vannak kidolgozva a szereplők, ami még PS-en is épphogy az elmegy kategóriába sorolandó, DC-n pedig még a siralmas sem elég kifejező rá. Ezt tetézi a kocsik meg az egyéb tereptárgyak elnagyoltsága. Például amikor autót vezetünk a féklámpa úgy gyullad ki, mintha a csomagtartóból világítana. Oh, a kocsiról jut eszembe, ami már PS-en is kiakasztó volt: még csak véletlenül sem hasonlítható egy igazi autó viselkedéséhez a kocsik mozgása. Leginkább olyan, mintha egy kartondobozt vezetnénk. Magával a tartalommal végül is nincs baj, mert a küldetések, amiket kapunk nagyon változatosak, és ötletesek is, csak ilyen megvalósítással egy 128 bites gépre nem lett volna szabad kiadni az anyagot. Az alapoktól kezdve kellett volna újra programozni az egészet. A szereplők közül Sternnel nem csak megölni lehet valakit, hanem le is tudjuk tartoztatni. Szórakoztató, hogy a civileket is bilincsbe verhetjük – csak ne néznének ki olyan rondán. Roperrel nem lehet letartoztatni senkit, vele a "az előbb tüzelni aztán kérdezni" elvet kell követnünk – ez szimpatikusabb. A missziók megoldását majd a térkép fogja segíteni, egészen pontosan a nyilak. Ha megoldunk egy pályát a különféle értékeink nőni fognak, mint például az erőnk, reflexünk, gyorsaságunk, fizikumot. Egyébként a küldetések a Drivert és GTA-t idézik, szemmel láthatólag eme két remekművet vették alapul a készítők. A pályákból egyébként nagyon sok van szám szerint 33(!). Fanatikus akciójáték rajongók kipróbálhatják az Urban Chaost, már ha nem zavar senkit a még PS-en is csak gyenge színvonalú grafika. Most már nem is csodálom azt a hírt, amit egy fél éve hallottam, nevezetesen, hogy az Eidos majdnem csődbe ment nagy anyagi veszteségei miatt. Ha továbbra is ilyen játékokat fog kiadni, előbb utóbb be fog következni a csőd. Az UC részletesebb leírást a 27. számunkban találtok.

Veres Miki





URBAN CHAOS

EIDOS

GRAFIKA:	SIRALMAS
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ A KÜLDETÉSEK ÖTLETESEK ÉS NAGYSZERŰEK
× A GRAFIKA EGYSZERŰEN KRITIKÁN ALULI

3 pont

Kissé szkeptikus hangulatban ültem le a Grandia II mellé játszani, mivel az első részt nem szerettem túlzottan. Kb. két órát nyomtam vele, aztán úgy meguntam a játékot, hogy azóta is (úgy 1 éve) ott porosodik a szobámban. Pedig egyesek szerint nem volt olyan rossz, én legalábbis még csak pozitív kritikát hallottam róla. Míg a Grandia első része PS-re jelent meg, addig a másodikat már Dreamcastra készítették el. Nem is tudom, de ezután a második rész után kicsit kedvet kaptam az első részhez is lehet, hogy ha lesz egy kis időm végigviszem. Már több mint két éve jelent meg a Dreamcast, de mostanáig egy normális Final Fantasy stílusú RPG nem jelent meg rá. Ideje volt már, hogy érkezzen egy. Érdekes vélemény alakult ki bennem a Grandia II-ről. Mivel DC-n szegényes a kínált RPG-kből ezért feltétlenül jó a játék, de ha mondjuk PS-re jelent volna meg lehet nem lennék olyan jó véleményről róla. A Final Fantasy bármelyik része sokkal összetettebb és kidolgozottabb volt ennél. De mivel DC-n nincs FF (amíg nem lesz, addig a DC igencsak szegény gép) ezért mindenképp a legjobb RPG DC-re a Grandia II. De ha egy Final Fantasy-hoz vagy egy Chrono Cross-hoz hasonlítanám, bizony nagyon alulmaradna a játék. Ennek ellenére a játék története izgalmas, jól kivan dolgozva. Gyakran állnak be fordulatok a sztoriban és nagyon jók a karakterek is. Egy kis időnek itt is el kellett telnie, mielőtt belelendültem a programba, de miután belemélyedtem a sztoriba már én sem tudtam abbahagyni a Grandia II-őt. Csak az a kár, hogy a történet NÉHA nagyon kiszámítható, sokszor találkozunk klisékkel és többször előre meg tudtam mondani, mi fog következni a történetben. A szereplők nagyon jók, főleg a manga stílus miatt, ami nagyon bejön nálam. Nem csak a grafikája mangás a játéknak, hanem a tulajdonságaik és a jellemük is olyan mintha, egy anime rajzfilmből léptek volna ki. Ez azt jelenti, hogy gyakran leszünk mulatságos jelenetek szem és fültanúi. Igen fültanúi is, mert a játék szereplői – csakúgy mint az első részben – a történet bizonyos részeinél megszólalnak. Nagyon jók a szinkronhangok, kár, hogy nem mindenhol van hangjuk a karaktereknek. A grafika egyébként szemet gyönyörködtető. Azt is megkockáztathatom, hogy a legszebb RPG, amit eddig konzolon láttam. Igaz, hogy nemrégiben láttam egy előzetest a nemsokára megérkező Skies of Arcadiából és az még ennél is szebbnek tűnt, főleg az effektek területén. Viszont az biztos, hogy a jelenleg piacon lévő RPG-k között a Grandia II a legszebb. A városok nagyon szépek, minden nagyfelbontásban pompázik, ezért tű élesek a helyszínek. A mangás grafika miatt a szereplők kissé szögletesek, de ez nem baj, hisz ez egy ilyen stílus. Egyébként grafikailag a szereplők is csodásak. Az embereink varázslatai és speciális mozgása nagyszerű, és ami igazán tetszett, hogy a keményebb varázslatoknál a játék átvált rajzfilmbe és úgy mutatja, amit épp csinálunk. A zenékről ugyancsak pozitív hangnemben tudok csak





beszélni. Nagyon stílusos és hangulatos számok szólnak. Sőt, ami legjobb, van két szám amiben ének is van! A játék harci rendszere és karakterfejlődése nagyon összetett és ötletes is, erről még írok részletesebben később. A Grandia II kezeléséről és történetéről majd az alábbiakban elkezdett végigjátszás során fogok részletesebben regélni. Tehát DC tulajok, ha RPG-ket szeretitek akkor ezt a játékot nem szabad kihagynotok!



GRANAS A JÓ ÉS VALMAR A GONOSZ

Mivel az első résszel nem játszottam túl sokat annak történetét nem ismerem. Viszont nemrégiben arról olvastam egy a készítőkkel készült interjúban, hogy a Grandia két részének semmi köze nincs egymáshoz, hasonlóan a Final Fantasy történetekhez. A sztori kezdete előtt pár évszázaddal két hatalmas isten vívott egymással harcot. Granas volt a jóság istene, míg Valmar a gonoszságé. Valmar természetesen a föld elpusztításán fáradozott, de Granas végül legyőzte és elpusztította. Valmar pusztulásának a helyén egy hatalmas kanyon képződött. Évszázadok teletek el azóta az emberek már kezdik elfelejteni ezt a régi históriát. A játék főszereplője Ryodo, aki egy Geohund harcos. A Grandia II világában a Geohoundok speciális harcosok (zsoldosok), akik pénzért minden munkát elvállalnak. Ryudo nem egyedül kalandozik, van egy társa is Skye a madár, aki szórakoztató egy lény. Legalábbis tetszett a történet bizonyos részeinél betöltött szerepe. Bölcs és poénos beszólásai vannak.



AZ ÚJ MEGBÍZÁS

Miután Skye segítségével Ryudo megold egy munkát, egy újabb megbízást kap. A Granas templomtól érkezik egy levél, melyben egy Geohound segítségét szeretnék igénybe venni. Ryudo bár nem szeretné, de elvállalja a munkát, ezután kapjuk meg az irányítást. Először el kell jutni a Carbo faluba, ahol Granas temploma található. Indulj el az egyetlen lehetséges irányba az utat követve. A létra mellett találsz egy szivárványszínű kupolát, ezeknél lehet menteni, ráadásul még ingyen be is gyógyíthatod magad vele. Haladj előre a létrákon fel, majd le, a kamerát az L-R gombokkal tudod forgatni. Nemsokára összefutsz az első szörnnyel is, így bepillantást nyersz a harci rendszerbe is – akár a PS-es Chrono Cross-ban, a szörnyek a Grandia II-ben jelen vannak a terepen, így el lehet kerülni az összecsapásokat. Próbáljátok meg hátulról megtámadni a szörnyeket, mert akkor előnyben lesztek velük szemben. Ez fordítva is igaz, tehát vigyázzatok, nehogy hátba támadjanak, mert akkor nagyon nehézzé válik a harc. Hadd szóljak a harci rendszer működéséről pár szót. A rendszer igen ötletes, ha megtanuljuk használni (igen egyszerű) nagyon sok taktikázásra lehetőséget ad. A képernyő jobb alsó sarkában találsz egy hosszabb csíkot, ahol karaktereid és ellenfeleid ikonjai láthatók. Amikor egy karakter ikonja eléri a COM feliratot adhatsz neki egy parancsot. Ezek a parancsok a következők lehetnek: Combo – sima támadás. Critical – nagyobb ütés, ráadásul a csíkon "visszatolja" az ellenfelet (ez a Cancel), aki így később tud támadni. Items-nél természetesen gyógyító felszereléseket használhatsz. Moves/Magic-kel speciális mozgásokat és később varázslatokat csinálhatsz. A mozgásokhoz szükség van SP, a varázslatokhoz MP pontra. A Defenddel védekezhetsz, Evade-del elszaladhatsz, Escape-pel menekülhetsz. Miután kiadtál egy parancsot az ikon elkezd haladni a csíkon az ACT felé. Mikor eléri, emberünk végrehajtja a parancsot. Az, hogy milyen gyors a végrehajtás mindig a kiadott parancs típusától függ. Egy erősebb varázslat vagy mozgás végrehajtásához több idő kell, mint egy egyszerű támadáshoz. Az egész rendszerben az a szép, hogy az ellenfelekre is ugyanúgy vonatkozik, tehát az ő ikonjaikat is szemmel tarthatod és tudhatod, hogy épp mire készülnek. Sőt, ha ép egy támadás alatt sikerül őket megsebezni, akár azt is megakadályozhatod, hogy támadjanak, vagy erősebbet sebezhetsz rájuk (Counter). Tovább növeli a rendszer értékét, hogy miután kiadtál egy parancsot, a szereplőnek oda kell mennie az ellenfélhez, és ez az szörnyekre is igaz. Ez időbe telik, amit szintén vegyél figyelembe a harc alatt. Nem mindegy, hogy távoli vagy egy közelebbi célt támadsz meg. Nagyon tetszik ez a harci rendszer, mert nagyon jó taktikázási lehetőség van benne, igaz, hogy a FF ATB rendszeréből alakították ki, de kiválóra sikerült. A győzelem után négy fajta dolgot kapsz. Az első a tapasztalati pont (EXP). A Special és Magic Coinsszal mozgásokat és varázslatokat fejleszthetsz ki – erről később. A Gold a pénz. Néha tárgyakat is kapsz (Item). Az első győzelem után a Strattal néz be a menübe, van itt is sok érdekesség. A szokásos menükön kívül van egy igazán érdekes is, ez a Power UP. Itt lehet karaktereket fejleszteni a Special és Magic érmékkel (Coins). Az első ikonnal mozgásaidat fejlesztheted. Kiválaszthatsz egy meglévő támadást és azt erősítheted, vagy kifejlesztheted teljesen újakat is. Az L-R-rel lehet lépkedni. A második menüben varázslatokat lehet fejleszteni. Ehhez szükség lesz úgynevezett Mana Egg-re. Ilye-



HOSSZÚ, MINT A TELEFONKÖNYV A-Z-IG

neket majd a játék során sokszor fogsz kapni. Mindegyik Mana Egg-gel más-más varázslatot lehet kifejleszteni. A Mana Egg-eket az Equip menüben lehet le és felvenni. Ha egy varázslatot kifejlesztettél egy Mana Egg-nek akkor az már megmarad akármelyik karakternél is van a tojás. Itt is lehetőség van a már meglévő varázslatok fejlesztéséhez vagy újakat is kikísérletezhetsz. A Learn Skill-nél lehet különféle tulajdonságokat megtanulni, ehhez szükség lesz könyvekre, melyeket a Mana Eggekhez hasonlóan fogsz találni a játék folyamán. Később aztán ezeket a tulajdonságokat is lehet cserélni. Ezzel a sokrétű fejlesztéssel (mely a játék óriási pozitívuma), a karaktereket ragyogó módon lehet erősíteni. Miután áttanulmányoztatok mindent a menükben ideje tovább lépni. Némi járkálás után megtalálod Carbot. A bejáratnál két lány Tessa és Elena párbeszédének lesz Ryudo a fültanúja. Tessa és társai (Elena is) Granas templom nővérei, akik valamilyen ceremóniára készülnek. Elena nem tud velük tartani ezért a búcsúzkodás. Hamarosan az egyik falubeli elmagyarázza, hogy a Carbo közelében egy torony található, ami gonosz lelkeknek ad otthont. Oda küldték a nővéreket, hogy vessenek véget ennek – éjszakánként a falut szörnyek lepik el, amik a toronyból érkeznek. Mint megtudjuk Elenának szüksége van egy testőrre. Nézz szét a faluban, kutasd át a házakat és beszélj mindenkivel, érdekes infókat tudhatsz meg az emberektől. A szökőkúttól nem messze találod a templomot, ha végeztél a faluban oda menj. A bejáratnál Ryudo gyönyörű éneket hall a templomból, Elena tart előadást. A templomban folytatódik az ének, amíg Ryudo meg nem jelenik. A kisebb vita után megjelenik a főpap Carius, aki hajlandó elmagyarázni a küldetésünk lényegét, ezért arra kéri Ryudo-t, hogy találkozzanak a szállodában. Kocogj tehát oda és dumálj a pultossal. A legfelső válasszal lehet megvárni a papot. Carius elmagyarázza, hogy a Carbo közelében fekvő torony a Garmia torony, oda kell elkísérnie Ryudo-nak Elenát. Tehát a lány testőre leszünk. A toronyban teliholdnál egy szertatást akarnak végezni a nővérek. Elenának ebben fontos szerep jut, ezért nem mehetett őrizetlenül a többi nővérrel. A megbízás szerint a szertartás után vissza is kell hozni a lányt. Persze a fizetség fejében Ryudo elvállalja a misszi-ót. Miután a pap távozott vásárolj be egy kicsit gyógyításokból, meg ha van rá pénzed egyéb cuccokból, majd menj a templomhoz. A boltban egyébként ha kíváncsi vagy rá gyakorolhatod a harcot, és a rendszer működéséről is kapsz bővebb felvilágosítást. A templomnál már vár Elena és Carius. Némi párbeszéd után – bár Elena ezt nem akarja – a lány Ryudo-val tart, el kell kísérni a toronyba. Egyelőre Elena harcban még nem lesz velünk, ám később majd ő is csapataggá válik. Gyalogolj ki a faluból és megláthatod a térképet. Rajzolt, de szép. A helyszínek között választással lehet szelektálni, amelyiket kiválasztod oda mész. Garima Tower előtt még át kell kelned egy erdőn, a Black Foresten. Nem túl nehéz, eltévedni lehetetlen benne, csak két könnyű harcot kell megvívni. Arra felhívnám mindenki figyelmét, hogy a terepek mindig tele vannak cuccokkal, tehát mindig mindent jó alaposan kutassatok át!





GARIMA TOWER



A toronyhoz érve a nővérek már várnak ránk. Egy kisebb beszélgetés után elviszik Elenát, Ryudo-t pedig arra kérik, várakozzon a bejáratnál és nehogy belépjen a toronyba. Az éjszaka csendesnek és nyugodtnak ígérkezik, de ahogy az lenni szokott az RPG hősök körében Ryudonak is rossz érzése van a ceremóniával kapcsolatban. Hamarosan be is következik a baj, furcsa kiáltásokra és zajokra lesz figyelmes. Lépj be a toronyba. Bent szépen kezdj el felfelé haladni. A szörnyek elárasztották a helyet, menet közben vágj le néhányat, hogy fejlődj. Kutass át mindent, mert itt is vannak cuccok. A harmadikon a mentőhelynél ments és gyógyíts! A negyediken ott lesz Tessa, aki a földön fekszik. Intézd el a két démont és egy kisebb beszélgetés jön a haldokló lánnyal. Tessa elmondása szerint a ceremónia nem sikerült és arra kér mentsük meg Elenát. A nagyobb ajtó zárva lesz, ezért a jobb oldalon törd be az ablakot. Bent láthatjuk, hogy Elena gonosz szárnyakat növesztett és nagyon fura események indultak be. Működésbe lép középen egy masina, ami sötét köddel árasztja el a helyet. Elena ébredése után Ryudo elhatározza, hogy kideríti mi áll a ceremónia mögött. Vissza kell tehát menned a lánnyal Carius-hoz, aki bizonyára tud valamit a toronyban történtekről. Talán ő megtudja mondani mi történt ott. A hely most elfogyott, de a következő számunkban folytatjuk!

Veres Miki

GRANDIA II

UBISOFT/GAMEARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ GYÖNYÖRŰ GRAFIKA, ÖTLETES MÓDON FEJLESZTHETJÜK EMBEREINKET

× A TÖRTÉNET BIZONYOS RÉSZEI KISZÁMÍTHATÓAK

9 pont

DRACONUS CULT OF THE WYRM

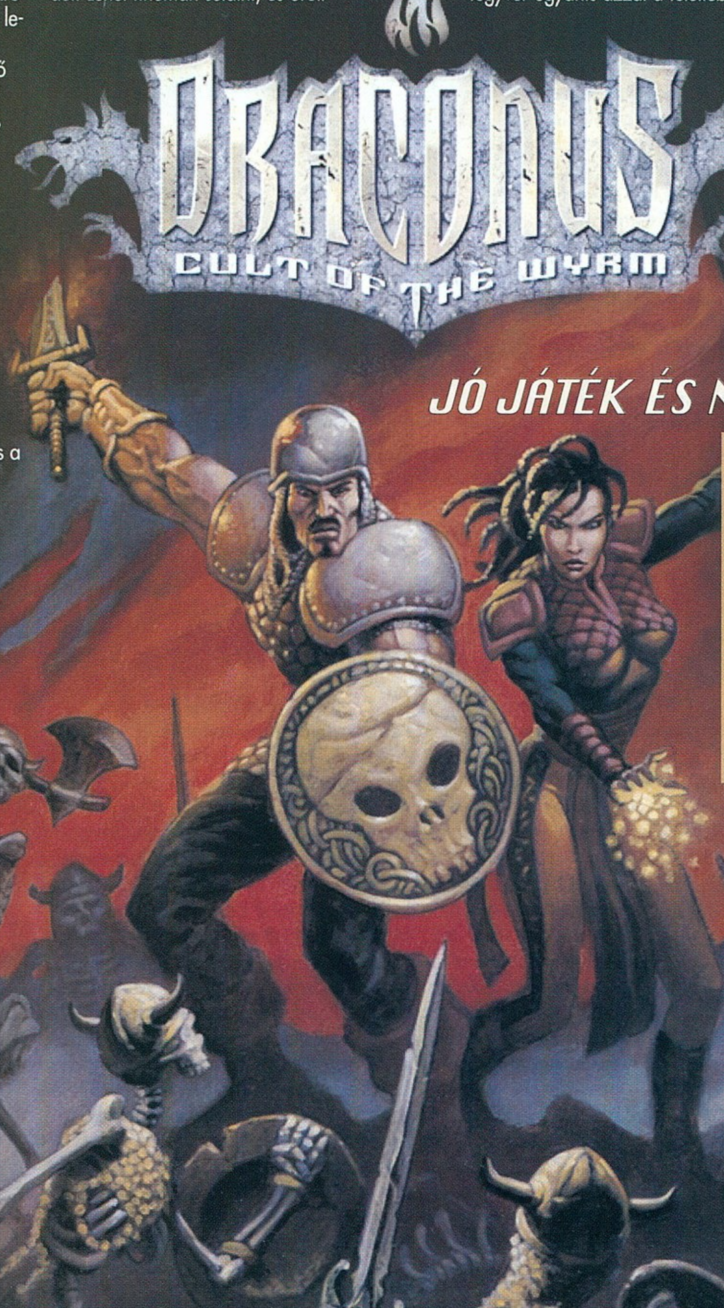
JÓ JÁTÉK ÉS NEM JAPÁN IMPORT!

Kellemes csalódást okozott nekem ez a Draconus: Cult of the Wyrm. Előzőleg semmit nem halottam a programról, de a mostanában érkező Dreamcast játékokat elnézve már alapjában egy kicsit pesszimistán álltam neki a tesztelésnek. Egy véres csata utáni tájképpel kezdődik a stuff. A kamera lassan pásztázza a terepet, ameddig a szem ellát mindenfelé karóba húzott testeket látni (azt már csak mellékesen jegyzem meg, hogy mindegyik karó tövénél egy kisebb halmot rakott a győztes fél – koponyákból), még az ég is vöröses színben pompázik a kiontott vértől. Majd hirtelen egy sárkány ereszkedik alá a levegőből, és szénné égeti az operatőrt is. Nekem nagyon bejött a főmenü design-ja. Szakítottak ugyanis a jól bevált amire-megyek-annak-megváltozik-a-színe sémával, itt amelyik opciót kiválasztjuk az a felirat "kiélesedik" a többi pedig elhomályosul. Egyedi és látványos az ötlet. Fontos, hogy új játék kezdése előtt megnézd a beállításokat (Options), a szokásos dolgokon kívül (joy, hangok, memóriakártya, rezgés konfigurálása) ugyanis van két fontosabb opció is. Az egyik ugye a nehézségi fok (Difficulty) javaslom, hogy ezt mindenképp tedd könnyűre, hacsak nem az a feltett szándékod, hogy állandóan újrakezdd a pályákat, a másik pedig a Cinematics. Ez a játék közbeni átvezető jelenetekre vonatkozik, mindenképp tedd arra, hogy legyenek feliratok is (With Text), még ha tudsz is angolul, mert a játékban szereplő némelyik faj eszméletlen módon töri az angolt. Sokszor nem is lehet elsőre hallás után megérteni, mit is mondanak, visszatekerni a monológjukat meg hát ugye nem nagyon lehet. Akkor a beállításokkal meg is volnánk, elkezdhetsz játszani is akár. Nagyon jó, hogy lehet az elején szereplőt választani, igaz csak két karakter közül. Cynric egy harcos, vagyis inkább A harcos. Kettejük közül ő az erősebbik (nem), termettre is jóval nagyobb partnernőjénél, és kezdettől fogva sokkal erősebb a harcban is. Jó RPG-s szokás szerint persze ő valamivel lomhább és lassabb is a harcban, de ezt jócskán ellenpontozza, hogy a hatalmas kardjának 1-2 csapásával képes végezni szinte az összes sima ellenféllel. Cynric egyetlen hátránya hogy csak későn tanul meg bánni a mágiával (amikor már Warrior-rá fejlesztettük fel), akkor meg már tök felesleges mert, addigra baromi erős, és már megszerezhető a Morphblade, ami minden varázslatnál hatásosabb. Én hosszútávon rá szavaztam. Aeowin egy varázsló kiscsaj, ő sokkal gyorsabb, viszont a test-test elleni küzdelemben jóval gyengébb, a különbség egyébként kettejük között nagyon látványos, csak egy példát mondok: Cynrickel a harmadik pályán már 420-akat sebeztem, amíg a csajjal 100 körülieket ütöttem. Nem rossz karakter ő sem, csak egész más taktikával kell vele játszani. Sokkal többet kell védekezni harc közben, és hozzá kell szokni, hogy a bunyók ezáltal jócskán több ideig tartanak. Viszont az első komolyabb küldetéstől kezdve lehet vele varázslatokat tanulni. Mondjuk vele több gyógyító cuccal kezded a pályákat, és ő a gyorsabb is. Nekem azért nem jött be őnagysága, mert egyszerre több ellenfél ellen nagyon rosszul használható (ilyenkor valamelyik pajzs varázslat elsütése ajánlott), míg a palival a legnagyobb tömegben is simán utat vágtam.

AZ IRÁNYÍTÁS

Ez szinte mindkét szereplőnél ugyanaz. Az analóg stick-kel irányítod az emberedet. Lehet finoman sétálni, és őrült módjára vágtatni is. A két ravasz az oldalazásra szolgál. Ha mindkettőt nyomva tartod a karral körbe tudsz nézelődni, ha pedig ilyenkor nyomsz egy A-t, anélkül hogy belépnél a menübe, megjelenik a térkép. Az X-szel tudsz vágni, szúrni, döfni, csapni, egyszóval támadni. Rengeteg féle mozgást ki lehet hozni harc közben, csak az X mellé a megfelelő irányba kell elmozdítani az analóg kart. A B szimplán az ugrás. Az A az akciógomb, ezzel tudod az ajtókat kinyitni, a kapcsolókat aktiválni, tárgyakat berakni a helyükre. A harcban kiemelt szerepet kap, a védekezését, ilyenkor az emberünk felemeli a pajzsát és gyakorlatilag sérthetetlen. Az Y-nal a kiválasztott varázslatot illetve a gyógyító varázslatokat tudod elsütni. A varázslatok és a löttyök között a D-pad jobb bal irányával tudsz. A D-pad felle irányával a csajnál gyorsan tudsz varázslatot váltani, a palinál pedig a különböző fegyverek között válogathatsz. Ez persze csak azután érvényes, hogy megszerezted (megvásároltad) a Morphblade-et, ez a fegyver ugyanis azzal a felettébb kellemes tulajdonsággal rendelkezik, hogy varázsereje miatt képes alakot változtatni. Simán kardként is használhatjuk, egy gombnyomásra viszont átváltozik buzogánnyá vagy akár egy hatalmas egykezes bárddá. Ez utóbbi egyébként a legmegfelelőbb egy kis mészárlásra. A képernyő alján látható csík és szám jelzi az életerőnket. Balra mellette van a kiválasztott ital, vagy mágia jelképe. A jobb alsó sarokban van az iránytű és egy tündér ikon, erre még a későbbiekben kitérek. Ha útközben felszedsz valamit (mondjuk egy kulcsot, vagy bármi más használati tárgyat) annak a képe az életerőd melletti jobb oldalt fog megjelenni. A Start-tal egy menübe kerülsz, itt található a térkép (Map). A térkép nagyon sokat segít az eligazodásban, mindig jelölve van a pozíciónk (piros háromszög), és hogy hova kell mennünk (piros X). Ha az adott helyen végeztünk a feladatunkkal, az X átváltozik zöldre, és értelemszerűen a térkép egy másik pontján jelenik meg egy vagy több piros X. Egyébként a térkép is nagyon design-osra sikerült. Van itt még két menüpont, ami elég fontos: a Set Mark és a Restore Mark. Az elsővel létrehozhatunk egy állást az adott pályán. Ez azért fontos, mert a gép elhalálozáskor a







pálya elejére tesz vissza, még akkor is, ha mondjuk épp a főellenség nyírt ki. Szóval, ha nagyon le vagy már amortizálódva, vagy ha épp zuhansz a nagy semmibe, gyorsan lépj be a menübe és nyomj egy Restore Mark-ot, így még gyorsan visszakerülhetsz az előbb csinált "ellenőrzési pontra", és nem kell elölről kezdened az egész szintet. Akkor a kezelést ki is veséztük.

A HARC

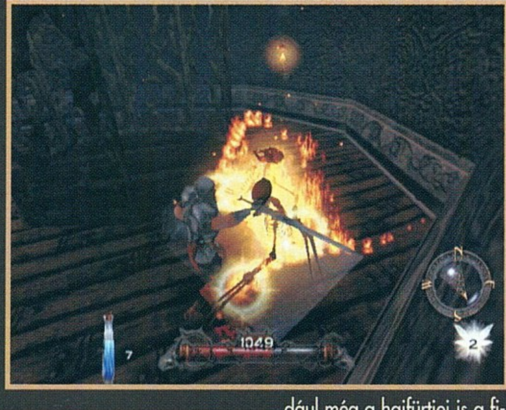
A küzdelmek olyanok, mint egy mászkálós-verekedős játékban, jönnek az ellenfelek és csak egyszerűen le kell verned őket. Annyiban RPG beütése van a dolognak, hogy mindenki bizonyos mennyiségű életerő ponttal rendelkezik (HP), sebzéskor pedig kiíródik, hogy mennyit sikerült levenni belőle. Megtámadhat egy magányos szörnyszülött is, de sokszor lesz majd részed csoportos támadásban. A gond az, hogy sok ellenfél elég nagyokat sebez, és így hamar elfogy az életerőd meg a varázsitalaid. Minden csatában szorgalmasan kell védekezni. Igen ám, de hiába nyomom az A-t, csak sebeznek rajtam. Akkor most ez hogy is van? Jó időbe tellett, mire rájöttem, hogy minden egyes kivédett ütés után az emberem lengedi a kezét és abbahagyja a védekezést, ilyenkor sebezhetővé válik. A teendő tehát, hogy az ellenfél ütése után ismét meg kell nyomni a védekezés gombját, ha épp nem akarunk visszatámadni. A legtöbb ellenfélnél ki lehet figyelni, hogy melyik támadása után sebezhető a legkönnyebben, érdemes ilyenkor visszaütni, vagy visszakombózni. A kombókról azt érdemes tudni, hogy minden ütés egyre erősebbet sebez. Ezeket a sorozatokat elég nehéz megcsinálni. Szóval ezzel a mikor támadjak, mikor védekezzek metódussal egy kis taktikai része is van a harcoknak, állat kis kardpárbajokat lehet összehozni. Ez persze nem vonatkozik azokra az esetekre, amikor többen próbálják szétütni a fejünket. Ilyenkor törekedjünk arra, hogy gyorsan végezzünk a gyengébb ellenfelekkel, hogy utána az erősebbekre tudjunk koncentrálni. A harcoknál még azt kell megjegyeznem, hogy rendesen fröcsög a vér is (ami mondjuk a csontvázharcosoknál egész meglepő dolog).

A TÖRTÉNET

Ez az, amit most nem fejtek ki bővebben. Amúgy is minden pálya elején egy hosszú képekkel kísért monológnak leszünk fül és szem tanúi. A sztori elég szokványos, veszélyben a haza, mert egy gonosz és csúnya bácsi veszélybe sodorta. Ez a bácsi annyira erős is, hogy nem lehet ám csak úgy első felindulásból nekimenni, ahhoz hogy legyőzzük mindenféle varázscuccokra lesz szükségünk. Ezeket persze szintén gonosz bácsik őrzik, akikre meg gonosz bácsik egész hordája vigyáz, tehát nem lesz egyszerű az életünk. Minden küldetés előtt lesz majd egy állókép, amin egy-két tőmondatban összefoglalják nekünk mit is kéne majd csinálni, ezután jön a fentebb említett mese. Az emberünket külső nézetből irányítjuk, mint az Omikronban. Azokban az időkben járunk, amikor a hatalom még a varázslók és a királyok kezében volt, és az embernek még nem a saját fajtája volt a legnagyobb ellensége, hanem a különböző barbár fajok, mint mondjuk a goblinok, orkok, vagy a farkasemberek. A bejárható terep igen nagy és nagyon szép. De most tényleg, rég láttam már ilyen szépet a DC-n! És nagyon hangulatos is. Általában minden pálya különböző helyszínen játszódik, és mindegyikről lejön a hely atmoszférája. Ez nem csak a nagyszerű grafikának köszönhető, de a hanghatások is felettébb elégedettséggel töltöttek el. Most írhatnám azt, hogy a fákon csicseregnek madarak, de nem ez a lényeg. Igazán elmondani nem tudom, de pont olyan amilyennek egy fantasy stílusú könyvben le van írva. Ez egyébként vonatkozik a grafikára is. Nem elnagyolt, de nem is túlzsúfolt, sikerült eltalálni pont az arany középutat. Szépek a textúrák (sok helyen a falakat domborművek díszítik, és nem lehet rajtuk átlátni), jól passzolnak egymáshoz a színek, a tereptárgyak és az épületek is olyanok, mint ahogy azt elképzeli az ember. Ráadásul egyáltalán nem is unalmasak a pályák, egy kis gyaloglás után mindig változik a táj. Az elején nem is tudtam megállapítani, miért is tetszik ennyire az egész, csak amikor az emberem mozgását tanulmányoztam, jöttem rá. Arról van szó ugyanis, hogy nem a karakterünk mögött van a kamera, hanem mögötte és egy kicsit felette, és ettől sokkal jobb a rálátás a terepre, és sokkal dinamikusabbnak tűnik a mozgás is. A szereplők amúgy nagyon jól ki vannak dolgozva, folyamatos a mozgásuk, könnyen irányíthatóak, a csajnak például még a hajfürtjei is a fizikai törvényekhez igazodnak. Ugyanez elmondható az ellenfeleinkről is. Mindenféle csúf goblinokkal, minotauruszokkal, farkasemberekkel, csontvázakkal és még egy rakat más ellenféllel találkozhatunk. Ezek mindegyikéből találunk majd különböző fajtákat, illetve eltérő fegyverekkel felszerelteket. Állat például lebegő égő csontvázharcos. De a minotauruszok is olyan szinten ki vannak dolgozva, hogy még a bűzös leheletük kipárolgása is látszódik. Tudnak menekülni, taktikázni, riasztani a többieket. Az egyik pályán még egy szövetséges is akad közülük a gyáva Polug, akivel később is összefutunk majd. A másik, ami nagyon tetszett az ellenfelekben, a hangok, amit harc közben kiadnak magukból. A goblinok röfögnek, vinnyognak, a minotauruszok bömbölnek, hörögnek, sebsüléskor ugyanezt elő tudják adni fájdalmas változatban is. A Shenmue óta ez volt az első játék, ahol nem hiányoltam a renderelt videókat. Ugyanis annyira jól meg vannak csinálva a közjátékok, hogy simán helyettesítik azokat, a szereplők frankó stílusban adják elő a problémáikat. Ez mondjuk nem mondható el az Omikron-ról, amiben az idejét múlt grafikus motor erre nem volt képes. A feladatok egyébként nem túl bonyolultak. Követni kell a térképet, beszélni vagy megküzdeni az ellenfelekkel, tárgyakat, kulcsokat szerezni, és ezeket használva eljutni a főellenségekig, akiktől szintén valami fontos cuccot lehet megszerezni. Útközben találhatunk majd gyógyitalokat (Healing Potion), és kicsi tündéreket. A piros tündérek feljavítják az energiánkat (nem maximumra), a kékekért pedig különböző dolgokat vásárolhatunk (talán a becserélés jobb kifejezés lenne erre) a küldetés végén. Minden pálya után növekedik az életerőnk is, és a megszerzett kék tündérekért fejleszthetjük több tulajdonságunkat is. Az első a "foglalkozásunk" (Rank), ezt a legnehezebb tuningolni, mert ez kerül a legtöbb tündérbe. Sima katonából lehetünk harcosok és így tovább, ezzel párhuzamosan nő a maximum életerőnk is. Javíthatunk a támadóerőnkön (Offense), és a védekezésünkön (Defense), különböző páncélokkal, fegyverekkel, kiegészítő felszerelésekkel (nyaklánc stb.) szerelhetjük fel embereinket. Vehetünk varázslatokat is. Négy különböző típusból (levegő, föld, tűz, víz), öt egyre erősebb spell-t cserélhetünk be tündérekre. Ezek közül vannak gyógyító, támadó és védekező varázslatok. A legtöbbjük jól is néz ki! Azt, hogy miből mennyit aktiváltunk már az alatta lévő kijelzőn lehet követni, ami már ki van "színezve" azzal már rendelkezünk. Amúgy jó dolog, hogy nem kell mindenáron megvenni a varázslatot, lehetőség van megnézni, és egy kisebb ismertetőt is elolvashatunk róluk.









HIBÁK

Alig van. Az egyik az, hogy sokszor nem látni, mi jön a következő emelkedő után. Ha balszerencsénkre pont egy patak, vagy folyó következik és belekacsázol egyből meg is halsz. Embereink ugyanis csak a derékig erő vízben érzik magukat jól, egyébként rögtön megfulladnak. Ugyanez van, ha túl magasról esünk le, vagy bevégezzük, vagy egy nagy adag energiát veszítünk. A másik? Szerintem nincs más. Legalábbis most semmi olyan nem jut az eszembe, ami egy kicsit is rontana az összképen. Talán csak az, hogy harc közben néha hatalmas káosz alakul ki, és az emberünk nem mindig azt csinálja, amit szeretnék. Esetleg több RGP elemet is tehettek volna bele? Esetleg. De ez igazából nem negatívum csak úgy eszembe jutott.

ÉRTÉKELÉS

A látványossággal tökéletes. Nem forradalmasít semmit, de ami kell egy ilyen fantasy játékhoz, azt kifogástalanul megcsinálták. Még olyan apróságokra is gondoltak, hogy ha belelépünk a tábortűzbe, sérülünk, de az ellenfeleket is bele lehet ütni a tűzbe, és belőlük sem feltétlenül az örömkiáltást csalja ki a tűzzel való érintkezés. A játszhatóság nagyon jó. Ha már elég tápos a karakterünk, megy minden, mint a karikacsapás. Furcsa ezt leírni, de a kamera is az esetek többségében (95%) a helyén volt. A hangok, mint azt már írtam fenomenálisak, ugyanez mondható el a zenékről is. Szavatosság. Elsőre mindegyik pályán el lehet tökölni 1-2 órát, és a két CD-n van egy pár pálya, úgyhogy ezzel nem lehet gond. A hangulat a többi összetevő miatt nem is lehet más, csak hibátlan. Szóval, akik egy atmoszférikus, fantáziadús 3D-s fantasy játékra vágytak, itt van nekik a tökéletes, de bátran megpróbálkozhat vele mindenki.

CSIPI M LEE

DRACONUS

CRAVE ENTERTAINMENT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ TÖKÉLETES HANGULATÚ FANTASY JÁTÉK

× NEM BIZTOS, HOGY MINDENKINEK FOG ENNYRE TETSZENI

9.5 pont

Ezzel a játékkal meggyűlt a bajom! Kezdjük ott, hogy a progi Amerikában és Európában Suzuki Alstare... néven jött ki és már az egyik DC leltárban írtunk róla. Gondoltam azonban, hogy érdemes a 2 verzió miatt bővebben foglalkozni vele. A másik szívás, hogy abban a verzióban, amit én teszteltem, csak két szó volt nem japánul: Redline Racer. Ennyi. A többi felirat a jól megszokott japán hieroglifa volt, így eltartott egy ideig még az is, hogy végre ráülhessek a motorra.

Ha már szóba került a "nehéz tesztelés", írnék egy pár kulisszatitkot. Az utóbbi időben nagyon sok olyan emilt kaptam, amiben arról irogattatok, hogy milyen piszok könnyű dolog nekem (nekünk) játékot tesztelni, mert tulajdonképp csak játszom és még fizetnek is érte. Ez így van. Tényleg kapunk mi tesztelők fizetést. Ezzel szemben azt hinni, hogy a mi életünk mindössze abból áll, hogy lövöldözünk, vezetgetünk a gépen, majd a hónap végén felmarkoljuk a soktízezer forintot, nemhogy tévhit, egyenesen dilettáns gondolkodás. Nem nyilatkozhatok a többiekről...illetve...tudjátok mit, fogok: az 576-nál a tesztelők nem a pénzkeresés miatt tesztelnek. Mindannyian passzióból lettünk játékosok és ez az egyetlen ok, hogy ebben az újságban írunk.

Azért lenne fontos néhány dolgot tisztázni, mert épp két napja kaptam egy levelet, melyből idézném szó szerint "...mert ti szerencsés barmok, vastagra keresitek magatokat azzal, hogy egész nap csak ültök és játszotok...".

Amikor egy ilyen játékot, mint a Redline Racer napokig kergetünk a neten, hogy egyáltalán azt megtudjam, hogy a menüpontok mit jelentenek, kicsit érzékenyen érintetnek ezek a mondatok. Hadd kérdezzem meg tőletek, hogy ti minden játékot szerettek? Veletek nem fordult még elő, hogy egy program annyira idegesítő volt, hogy három perc múlva kidobtátok? Egy tesztelő ezt nem teheti meg. Ha a világ leggyengébb, vagy akár legnehezebb játékát kapod éppen, érzéseidtől függetlenül végig kell játszanod, szerencsés esetben 1 hét alatt, de ha peches vagy, akkor meg kell írnod egy teljes végigjátszást 3 nap alatt. És akkor jön Kálmánka valahonnan a szakmunkásképzőből és elkezd itt nekem demoralizálni (már ha tuja, hogy ez a szó mit jelent), hogy mi mennyire el vagyunk kényeztetve játék ügyben. Nem szoktunk ezzel foglalkozni és nem is fogunk, de ettől függetlenül most e játék kapcsán gondoltam referálnék pár mondatban az észjátékosok kritikáira is. Na, mindegy, hagyjuk, mert tényleg nem marad a játékra hely...Bár nem is kell a játékra hely, mert leszámítva a szép grafikát (ami egy DC-programtól elvárható) elég gyengére sikerült. Motorversenyeznünk kell, mindenféle utakon, ez magában nem jelentene problémát, viszont a motorok irányíthatósága inkább hasonlít egy szánkó mozgására. Minél gyorsabban megyünk majd, annál irreálisabban tudjuk kezelni a kétkerekű járműveket. Persze ne mondjátok, hogy csak szidom a játékot. Akadtak olyan dolgok is, melyek egyértelműen pozitívumként értékelendőek.

A programban jó sok motor választható és ezekkel arányosak a pályaszámok is. Miután kiválasztottuk a motorunkat, modifikálhatjuk és ezek a változtatások érezhetőek lesznek a versenyek során. Van egy pár nagyon látványos grafikai elem is a játékban a versenyek közben. Szépen vannak kialakítva a hegyeken belüli alagutak és jó helyen vannak az ugratók is. Nem fordulhat elő velünk, hogy beleugratunk egy hegyoldalba. Az viszont előfordulhat, hogy esés után a pilóta eltűnik a hegyben. Na, ilyen bugokkal viszont tele van minden pálya.

Sajnos ez baromi sűrűn megtörténik és a játékra egészben jellemző, hogy nagyon szigorú és embertelen. Nem nagyon lehet korrigálni, ha már egyszer elszúrtunk valamit. Egy rosszabb kormánymozdulat és függetlenül attól, hogy próbálunk-e korrigálni vagy nem, eltaknyolunk. Tartalmilag sincs rendben a versenyek szigorúsága. Magyarabbul ez azt jelenti, hogy kieshetünk "lassúság" miatt akkor is, ha fél körrel vezetünk mindenki előtt. A checkpoint-okat túlságosan nehéz elérni, és gyanúsan az időhatáron sikerült átmennem alattuk. Persze lehet, hogy én vagyok béna (amit az emilek majd biztos megerősítenek), de valahogy nehezemre esett, hogy időben elérjem azokat a nyavalyás időmérő pontokat. Egy kicsit visszatérve az esésekhez és a hozzájuk tartozó bugokhoz, a legdurvább hiba a programban számomra az volt, hogy néhány alkalommal az esés animációk többször lejátszódtak egymás után vagy egyszerűen fennakadtam a kerítésen. Vannak még ellenfelek is, akik teljesen idióták! Mintha vakon mennének előre a cél felé és nem érdekelné őket, hogy előttük vagy mögöttük esetleg akadály van. Egyébként remélem, hogy a készítők is idővel felfedezik ezeket a problémákra, vagy az ehhez hasonló írások eszükbe juttatják, mert ha ezeket az apró hibákat és hangulati elemeket sikerülne kijavítani, bizony jó kis játék lenne ez a Redline Racer. Persze így, egyenlőre használhatatlan. Könnyen lehet, hogy van még a játékban értékelésre méltó rész, ám sajnos hiányos japán tudásomnak köszönhetően nem találtam meg, így kérlek titeket legyetek elnézőek velem szemben. Persze ez is megjelenik majd Európában (vagy talán már meg is jelent), és akkor érthetőbb lett, de sajnos jelenleg nem sokat értettem belőle, pedig mindent megtettem ez ügyben. Szori.

Adam1











REDLINE RACER

IMAGINEER

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-4 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ NAGY TARTALOM MOTOR ÉS PÁLYA ÜGYBEN
× BUTA ELLENFELEK, SOK BUG

7 pont

TESZT

Amikor először megláttam a Kao The Kangaroo-t, rögtön a Crash Bandicoot jutott az eszembe. A játék talán még a Super Magnetic Neo-nál is (ami szintén egy mászkálós stuff Dreamcast-re) jobban majmolja a Playstation-ös szupersztár Crash által kitaposott ösvényt. Klasszikus értelemben vett intró nincs, viszont van egy pár másodperces, igen "tar-



talmasra" sikeredett közjátékszerű jelenet, a játék grafikus motorjával. Ebből kiderül, hogy a békésen alvó kenguru barátunkat, egy csúf pillangó felébreszti legszebb álmából. Persze hősünk sem hagyja annyiban ezt a gaztettet, teljesen bevadul és a lepke után ered, azonban a nagy üldözősdiben egy vadász karjaiban találja magát, és fogságba esik. Ennyi. Hogy aztán miként sikerült megszöknie és egyáltalán milyen célból vág neki a végeláthatatlanul hosszú és sok pályának, hogy megküzdjön a főellenségekkel, azt a készítők mindenkinek a saját fantáziájára bízták, mert egy icike-picike utalás sincs a sztorira, ha egy-



általán van itt olyan. Szóval nyomunk egy Start-ot, bejön egy menü, amiben választhatunk, hogy melyik joy melyik memóriakártyájára akarunk menteni, de ami a lényeg, hogy itt már végre "megszólal" a program, mert ha idáig nem mondtam volna még, az intró alatt egy deka hang sincs. (Persze lehet, hogy ez csak a rendelkezésünkre bocsátott tesztverzióban van így?!) Az elején azért nem árt, ha kiválasztunk egy VMU-t, mert a későbbiekben e nélkül nem fogunk tudni menteni. Kezdés után egy igen csíra pályaválasztó képernyőre kerülünk. Egymás mellett sorakoznak a pályák szimbólumai, egyelőre még fekete-fehérben, és csak azután "gyulladnak" ki, ha teljesítettük őket. A szintek totál lineárisan következnek egymás után, mindenesetre láttam már SNES-en is ennél szebb pályaválasztó képernyőt. Amúgy ha egy helyszínnel már végeztünk, de netalán elégedetlenek lennénk a teljesítményünkkel, akárhányszor visszatérhetünk rá begyűjteni az otthagyott dolgokat. Hogy melyik pályán hogyan is állunk, azt szintén ezen a képernyőn, a jobb oldalon láthatjuk. A KTK egy ál 3D-s mászkálós-gyűjtögetős játék olyan, mint PS-en a Crash. A figuránk, az ellenfelek, a terep és a tereptárgyak is mind-mind 3D-sek, viszont mindig csak egy irányban lehet haladni, mint a régi 2D-s játékokban. A játék abból áll, hogy a folyosószerű részeken lévő akadályokat (szakadékok, tűzcsóvák, görgülő, guruló, leszakadó tereptárgyak) átugráljuk, kikerüljük stb. Szóval, mint már mondtam, egy Crash utánzattal állunk szemben, ami nem is lenne baj, ha Kaot normális módon lehetne irányítani. Ami azonban csak szép álom, mert a kengurunk épp olyan idegölően és dinamikátlanul mozog, mint



TELI ERSZÉNNYEL NEM JÓ UGRÁLNI!

a PS-es Croc. Egyébként a kezelés a következőképpen alakul: az A az ugrás, a B-vel bokszolni lehet, az X-szel pedig az útközben felvett bokszkesztyűket lehet kilőni. Természetesen egy ilyen játékból nem maradhat ki a pörgő-támadás sem, ezt az Y-nal hajthatjuk végre, később aztán néhány helyen ládákat is tologatnunk kell. Ebből az igen terjedelmes és szerteágazó mozgáskultúrából is láthatjátok, hogy a játékban nem lesznek gondolkodást igénylő platform részek, ahol még a gyakorlott játékos is elmélázik, hogy vajon most melyik ugrást is kellene használnom? Itt csak menni kell, az ellenfeleket lebokszolni, a szakadékokat meg átugrani. Inkább az fog gondolkodóba ejteni, hogy ha most innen elugrok, ez a gennyes kis kenguru vajon jó helyre érkezik-e avagy sem? Ugyanis nekem úgy tűnt, hogy a program elég érdekes rendszert használ. Nem távolságot mér az ugrásoknál, hanem ahonnan át lehet ugrani a következő platformra, ott át is ugrik, ahol meg nem ott hiába is próbálod tuti nem fog menni, még ha az előbb jóval nagyobb távolságot is ugrottál át. Az ugrások amúgy is elég nehezek, mert sokszor közben változik meg a kamera nézőpontja és ezzel együtt az irányítás, is, és rémült mozdulatokkal próbálsz korrigálni a levegőben, általában sikertelenül. Tehát ugrás előtt mindig várjuk meg, hogy a szituhoz alkalmazkodjon a kamera. Erről eszembe jut egy másik dolog is. Lesznek majd olyan részek, ahol valami elől (mondjuk hógolyók) menekülni kell a képernyőből kifelé, ilyenkor gyökér módon pont az ellenkezőjére változik az irányítás, szóval erre (és az életvesztésekre) készüljetek fel. Egy ilyen résznél én el is vesztettem az összes életemet. Na mindegy mondom, úgy is állandóan csipogott a VMU-m, majd gyors betöltöm az előző állást. Aztán csak nagyokat néztem, amikor a főmenüben nem lehetett kiválasztani a Load Game opciót, ugyanis a kártya magától csak azt jegyzi meg, hogy épp honnan folytathatnánk a játékot, ha esetleg közben ki akarnánk lépni a játékból. Menteni manuálisan kell a szintválasztó képernyőn (Start-ot kell nyomni, hogy a menü bejöjjön). A pályákon egyféle aranyérméket lehet gyűjteni, bizonyos mennyiség után egy élet jár, ebből mindegyik szinten megadott számú van, ami nem jelent semmit, mert sok helyen vannak titkos bonusz-pályák (eldugott helyeken lévő zöld teleportokon keresztül lehet átjutni rájuk), ahol szintén vannak ilyen érmék, meg van egy kérdőjeles cucc is, amiből véletlenszerűen kapunk valamit, és ez lehet aranyérem is. Ezen kívül bokszkesztyűket és zászlót tartó bokszkesztyűket lehet még



találni. Az előbbi kilőhetjük, ezzel a macerásabb ellenfeleket intézhetjük el messziről, az utóbbiak pedig Check Pontokként szolgálnak. A játékban ugyanis nincsenek ellenőrzési pontok, ha van nálunk zászlós kesztyű az L+X-szel hozhatunk ilyeneket létre, különben elhalálozás esetén kezdhetjük elölről a pályát. Van még egy spirál alakú tárgy is, ezt felvéve rövid ideig futás helyett ugrálni fogsz, semmi értelme. Amúgy meg üss szét minden tereptárgyat, sokszor azok alatt lapulnak a hiányzó cuccok. Pályából viszonylag sok van, csak az első képernyőn 30darab, és elképzelhető, hogy még ennél is több van a játékba. A mászkálós szinteken kívül vannak speciális pályák, amiken Kao különböző járművekre pattan (sárkányrepülő, snowboard, motorcsónak), mit távoli rokona Crash. Aztán 5-6 pályánként vannak főellenségek is, akiket általában egy körbehatárolt arénában kell "legyűrni". Sajnos itt is meghagyták a követő kameranézetet, ezért sokszor nem is látni, hogy ki ellen is küzdünk. De talán jobb is, mert ilyen debil vérszegény főnököket a Croc óta nem láttam. Grafikailag nem egy nagy durranás a játék lévén, hogy legtöbbször csak folyosószerű részeken mászkálunk. Nem pixeles, de sehol egy látványos fényeffektus, vagy valami,



sajnos nagyon sok motívum ismétlődik is a különböző pályákon. Zene az nincs, a hanghatások meg közepesek. A hangulaton meg az sem segít, hogy próbáltak humoros dolgokat belevinni a játékba, például ha meghalunk Kao felszáll a mennybe, vagy ha nem nyúlunk a joy-hoz, akkor is érdekes dolgokat csinál. Elkeserítő az, hogy ha egy jó platformjátékkal akarok játszani, akkor még mindig a Nintendo 64-emet kell elővennem!

CSIPI M LEE

KAO THE KANGAROO

TITUS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	SIRALMAS
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ KELLEMES ÉLMÉNYEIM VANNAK AUSZTRÁLIÁVAL KAPCSOLATBAN
× MONOTON, CÉL NÉLKÜLI MÁSZKÁLÁS

3.5 pont

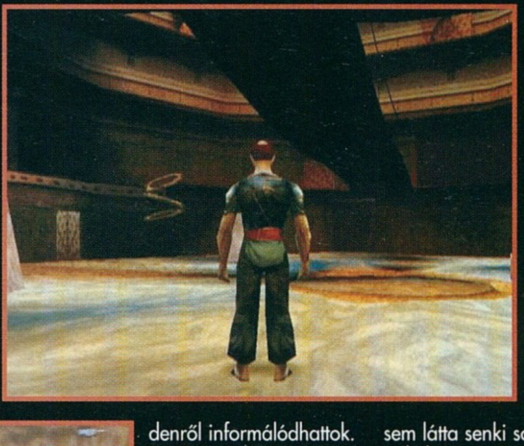


Több mint két éve röppentek fel a hírek egy Omikron nevű játékról, aminek a zenéjét a híres David Bowie fogja prezentálni. Az akkori hírmorzsák még csak a Playstation változatról szóltak, ami aztán valahogy elmaradt, és '99 végén megjelent a játék PC-re, ahol nagy sikert aratott, most pedig végre napvilágot látott az első konzolos verzió is Dreamcast-en – ezúttal The Nomad Soul néven. A programot nem lehet igazán kategorizálni, talán leginkább a Shenmue-hoz tudnám hasonlítani. Ebben a játékban is van egy központi szál a történetben, amit követni érdemes, de ezen kívül szó szerint szinte bármit megtehetünk, pont mint egyfajta virtuális valóságban. Egy Omikron nevű városba kerülünk, amit a készítők igyekeztek úgy megtervezni, hogy az tényleg egy valódi város hatását keltse. A magánlakásokon kívül az összes üzletbe bemehetünk, beszélgethetünk, vásárolhatunk, az éttermekben és kajáldákban pedig éhes gyomrunk korgását csillapíthatjuk. Van gyalogos és "járműves" forgalom, amik néha el is ütnek, ha figyelmetlenül lépünk le a járdáról. Hatalmas mozgásszabadságot kapunk, jóval nagyobbat, mint a Shenmue-ban, mert ebben a játékban sokkal nagyobb térségeket modelleztek le. Omikronban egy-egy kerület jóval nagyobb, mint a Shenmue-ban az összes helyszín, és ilyen kerületekből nem is csak egy darab van. Ezeken a monumentális helyszíneket bejárhatjuk gyalog is, de ha kedvünk szottyan hívhatunk taxit. Még külön omikroni karakterkészlet is van, más az időszámítás, és az időt is másképp mérik, bár a nappalt itt is az éjszaka váltja fel. Emberünket hátulról látjuk, mint – ha már folyton ehhez a játékhoz hasonlítom, de hát egyértelműen ez a DC-s játékok királya – a Shenmue-ban, legalábbis az esetek 80%-ában. Amikor ugyanis puszta kezes harcra kerül sor, a kamera nézetet vált és úgy kell verekednünk, mint a Tekken-ben, ha pedig valamilyen lövöldözős rész következik, a program átvált belső nézetre. A különböző módokban persze egy kicsit megváltozik az irányítás, de erre most nem fogok külön kitérni, mert minden esetben egyszerű és könnyen megszokható az irányítás.

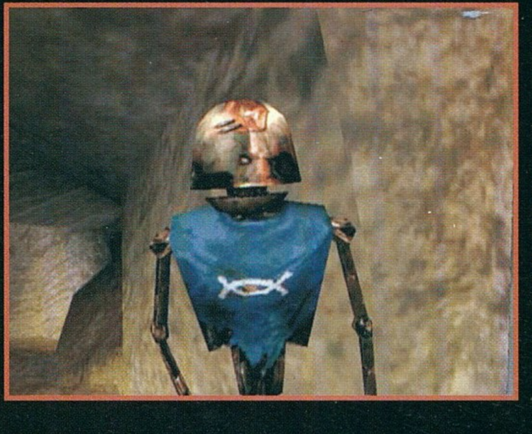


Minden irányítható karakterünknek vannak bizonyos tulajdonságai, ezeket fejleszthetjük is, például a küzdőtechnikánkon gyakorlással tuningolhatunk, egyéb paramétereinken pedig különböző tulajdonságnövelő tárgyakkal, varázsitalokkal javíthatunk. Ilyeneket egyrészt vásárolhatunk a boltokban (minden üzletben szép nagy választékból válogathatunk), persze mindenhol csak az adott dologra szakosodott cuccokat találjuk, a fegyverszaküzletben értelemszerűen általában csak eltérő erősségű fegyverek és töltények vannak. Ahogy haladunk előre a történetben, csatlakozunk majd egy lázadó csoporthoz és az ottani "varázsember" megtanít majd különböző mágiákra és varázsitalok kikeverésére. Az ehhez szükséges kellékeket szintén megvásárolhatjuk, illetve megszerezhetjük valahonnan, rengeteg ital és varázslat kombináció van a játékban. Ezeket általában könyvekből vagy használati útmutatókból olvashatjuk ki, jellemző a játékra, hogy iszonyatos mennyiségű információ van elrejtve benne. A szerepjátékok hagyományait követve van életerőnk (HP) és varázserőnk (MP), az előbbi a fizikai sérülések hatására csökkenhet, az utóbbi mágia használatkor. A kezdetek kezdetén ott állunk majd kukán, és mindent, de szó szerint MINDENT nekünk kell kiderítenünk, a világ és a történet tökéletes megismeréséhez pedig rengeteg háttéri-nformációhoz juthatunk, ami nem létszükséglet, de ezek segítségével teljesedik ki a tökéletes sztori, és így lehet igazán megérteni a játékot. Persze általában tárgyakat kell gyűjtögetnünk és a megfelelő helyen használni, esetleg a soron következő szereplővel beszélni, tipikusan mint egy kalandjátékban. Ha ez valakinek még nem lene elég, a stuff közepétől elhagyhatjuk a szereplőnk testét, és egy bizonyos varázslat segítségével átköltözhetünk egy csomó másik ember testébe. Több mint huszonöt eltérő testet szállhatunk meg. Ezek egy része persze haszontalan (főleg, mert minden embernél kezdhetjük elölről feltuningolni a tulajdonságait), és csak bonusz cuccokhoz vezetnek el minket, sokuknak a testét viszont kénytelenek vagyunk elbitorolni az előző tulajától a történet szempontjából. Sokszor, ha meghalunk, szintén átvándorol a lelkünk egy másik testbe. Hát ilyet még nem nagyon láttam semmilyen konzolon!

Azért a játék közel sem olyan tökéletes, mint a Shenmue, még ha bizonyos dolgokban felül is múlja azt. Először is itt van a grafikai kidolgozottság. Nagyon meglátszik, hogy egy másfél éves grafikai motor hajtja a programot, ez 1999-ben még nagyon jónak számíthatott, manapság viszont egyáltalán nem tartozik az élvonalba. Főleg a karakterek részletessége nem kielégítő – a Shenmue-ban még a szereplők hajszálai is ki voltak dolgozva – ezzel szemben itt az összes figura eléggé szögletes. Kayl például az elején duhajkodik egyet a barátnőjével, ami kb. olyanra sikerült mintha C3-PO próbálna befedezni egy másik protokoll-droidot. Aztán a másik nagy hiba, hogy a helyszíneket a gép menet közben a CD-ről töltögeti, ami jó dolog, mert olyan érzésünk van, mintha az egész város egy nagy helyszín lenne, de a DC meghajtója erre képtelen, és ez miatt másodpercenként fog megakadni a játék – másodpercekre. Ez egy baromi idegesítő dolog, néha a falra tudtam volna mászni tőle, plusz még az invertoryban is egyenként töltögeti a gép a tárgyakat – kiakasztó! A tárgyak használata sem egyszerűen zajlik, először be kell lépni a menübe, és onnan kell őket használni, ez néhányesetben nagyon felesleges időhúzás. Az olyan apró hibáktól, mint a kameraberagadás, átlátni a falon, most eltekintek, mert ez egyáltalán nem megy a program élvezetének rovására (ha a kifagyásokat nem veszem figyelembe). Szerintem baromi sok minden ki fog maradni a leírásból, egy csomó testet nem szálltam meg, úgyhogy lehet bátran kalandozni és próbálkozni. A mellékküldetéseknek sem kötelező a végére járni, bár nem árt. Nézelődjetek, vizsgáljatok meg mindet, gyűjtögessétek a különböző plakátokat, dokumentumokat, például van egy napilap is, ahol az időjárás-jelentésen kívül sok mindenről informálódhattok.







Szerintem a maga nemében páratlan játékkal állunk szemben, és minden stílus kedvelői megtalálhatja a számítását: van ugye mászkálás, nyomozás, tárgygyűjtögetés, platformrészek, 3D-s verekedés, saját szemszöges lövöldözés, lélekvándorlás, szex, karakterfejlesztés, kereskedelem, sőt a vége felé még egy furcsa kinézetű hátas állaton is lovagolhatunk. Szerintem mindenki szerezze be a játékot, nem fogja megbánni! A szavatossága nagyon jó, elég hosszú a progi, rengeteg mellékküldetés van, meg egy csomó olyan dolog, amit nem is kötelező megcsinálni. A zenéket pedig a nagy David Bowie komponálta, aki többször is feltűnik a játékban. ő alakítja egyrészt a Virtuális Lényt Boz-t, másrészt a játék során többször is lemehetünk a bandájának a koncertjére. Bár a szexuális beállítottsága miatt túlzottan nem rajongok a csákóért, de azért most rendes munkát végzett, a zenék és a hanghatások tökéletesen passzolnak egy ilyen utópisztikus, cyberpunkos városhoz, mint amilyen az Omikron is. Nagyon sok helyen beszélnek is a szereplők, nem csak feliratozás van. Sajnos valami érthetetlen oknál fogva az általam tesztelt verzió gusztustalan disznó francia nyelven beszélt, még jó, hogy a feliratozás angol volt. En mondjuk le is vettem a dumát a beállításoknál, és ha már itt tartunk, a játék elkezdése előtt a nehézséget tedd a legkönnyebb fokozatra. A történet szép lassan bontakozik ki, de hogy legyen valami fogalmad róla, most megpróbálom néhány mondatban vázolni az előzményeket, remélem sikerül.

LÁSSUK A MEDVÉT!

Az idők kezdete óta egy velünk párhuzamos dimenzióban létezik egy másik világ, amely a Phaenon névre hallgat. Nagyon-nagyon régen ezt a világot megpróbálták leigázni a Démonok és uralkodni az emberek felett. Hatalmas és véres háború kezdődött, és csak egyetlen egy embernek volt esélye hogy legyőzze a pokoli hordák vezérét, a Sötétség Hercegét, Astaroth-ot, a Démonok királyát – a harcost Kushulainn-nak hívták. Az ősi varázslók által alkotott szent kardban, a Barkaya'l-ban összpontosult az ereje. A véres harcok után végre eljött a nap, amikor Kushulainn és Astaroth szemtől szembe megküzdhettek egymással. Hét napig és hét éjszakáig tartott a küzdelem, a nyolcadik nap reggelén aztán Astaroth szinte élettelenül dőlt el a páston. Az emberek a föld mélyébe épített börtönben zárták a démont, sajnos azonban a hőst sem látta senki soha többé, és azt sem tudták mi történt vele. Az évezredek múlásával pedig története egy ősi legendává vált, amit a legtöbben már rég le is felejtettek. Pedig a harcos mind a mai napi életben van, a harc után ugyanis a kimerültségtől egy folyóba zuhant, ami egy misztikus földre, a Mahahaleel-re vitte, és később felgyógyult. Tisztában volt azzal, hogy nem sikerült megölnie a démont. Nem készült az újabb küzdelemre, mert tudta, hogy Astaroth jó helyen van a föld belsejében. Astaroth tovább élt börtönében, lévén, hogy halhatatlan. Kushulainn pedig felépítette az ősi kard, a Barkaya'l Szentélyét, és csak arra vár, hogy valaki felfedezze tartózkodási helyét, elvigye a

CYBERPUNK EPOSZ DAVID BOWIE-VEL FŰSZEREZVE

kardot, és több sikerrel járjon a démonvezér ellen, mit legutóbb ő maga – ha egyszer Astaroth kiszabadulna. Utána már csak nyugodtam szeretne meghalni. A történtek után egy örökkévalósággal felérő idő telt el, és manapság már senki nem tudja, hol is van Kushulainn szentélye. Szóval a harcos csak várt, miközben valamiképp újra megjelent Phaenon földjén Astaroth legendájának híre.

Napjainkban a bolygón uralkodó természeti viszonyok jócskán megváltoztak, úgy általában a felszínen már nem lehet élni az eljegesedés miatt, ezért az emberek hatalmas városközpontokban keresnek menedéket. Ilyen városból öt darab található a világon. Ezek közül az egyiket Omikron-nak hívják. Omikron-t egy gigantikus méretű központi számítógép vezérli, ami megpróbálja az emberiséget lélektelen rabszolga-robotok módjára irányítani. Ix mindent, ami a városi élethez kapcsolódik kontrollál, övé az összes TV csatorna és akár olyan mértékben is befolyásolhatja az emberek életét, hogy beleszóljon, mennyi lehet a megengedett alvási idő. Persze minden társadalom kitermeli a maga "szemetét", azt a réteget, aki elutasítja a rájuk szabott határokat. Ezek ellen a lázadók ellen pedig végzetes lépésre szánja el magát Ix: kiereszti föld alatti börtönéből Astaroth-ot, hogy végezzen az ellene lázadó csoportosulásokkal. Astaroth pedig él a kínálkozó lehetőséggel és követi mesterét, egyelőre nem is tehet mást, túl hosszú idő óta raboskodott már, és ezalatt nagyon legyengült. Ugyanis a démonok az elszívott lelkekből nyerik az erejüket, erre pedig már jó ideje nem volt lehetősége. Persze egy démon nem lenne démon, ha nem dolgozna titokban valami cselszövésen és Astaroth is nagy visszatérésén fáradozik. Ehhez azonban milliónyi lélekre lenne szüksége, és csak utána tudná visszanyerni annyira a régi erejét, hogy legyőzze Ix-et. Hamar rájön, hogy a világgal és az emberekkel együtt a lelkük is megváltozott, a kiégett letargikus lakosok már egyáltalán nem jelentenek olyan ízletes táplálékot, mint régen. Ezért Astaroth kénytelen más energiaforrás után nézni, és rájön, hogy a velük párhuzamos dimenzióban élő lelkek kifejezetten alkalmasak és sokkal táplálóbbak számukra. Astaroth megépíti a Lelkek Medencéjét, melyben a holtak lelke örök szenvedésre van ítélve, és kínjukból táplálkozva növekedik a démon ereje. Igen ám, de ahhoz, hogy elfoghasson más univerzumban élő lelkeket is, valahogy át kell csalogatnia őket ebbe a világba. Erre a célra megalkotja az Omikron nevű játékot, ami valójában egy kapu a két dimenzió között, és amikor a játékos leül a gépe elé valójában a lelke áttranszportálódik Astaroth dimenziójába. És onnantól kezdve már csak rajta múlik, hogy sikerül a visszatérnie, vagy a démonok legyőzik, és a lelke örökre a másik világban reked. Van, akinek ez sikerül, de sokan vannak, akik kudarccal járnak, és lelkük most is a Medencében szenved. Ha pedig végleg megtelik a Medence, a démonok nem csak a saját világukat lesznek képesek uralni, de kaput nyithatnak a mi dimenziónkba is, hogy leigázzák a világunkat. Mindezekről a dolgokról egy átlagos omikroni polgár persze szinte semmit sem sejt. Vakon éli előre programozott életét és szolgája a rendszert. A várost Reshev kormányzó irányítja, aki tejhatalommal rendelkezik, és a totális diktatúra államformájában vezeti a várost, egyébként pedig Reshev-et is Ix kontrolálja. A kormányzó leginkább saját városi rendőrségére támaszkodik, akik gondolkodás nélkül teljesítik a parancsait. Akik pedig ellenszegülnek, azt elviszik egy is agymosásra és megtisztítják a káros gondolatoktól. A világban néhány hatalmas Tröszt is harcban áll egymással, céljuk a gazdasági monopólium megszerzése és senki nem tudja valójában mi is áll a hátterükben. Ezek a Trösztök annyira erősek, hogy teljes mértékben érinthetetlenek. Így telik az élet Omikronban, miközben Astaroth ördögi tervén dolgozik, hogy visszanyerje erejét. Él azonban egy másik mítosz is, ez pedig Boz legendája. Ő volt a legnagyobb hacker az ottani világhálón, a Multiplanen, rengeteg üzletét tette tönkre a trösztöknek és Ix-nek is, aki egy idő után megelégelte Boz tevékenységét és kiküldött hozzá is egyet Astaroth démonjai közül. A srác rendesen meglepődött, merthogy soha nem hitt a démonokban, hitének megváltoztatására azonban már nem maradt ideje, a démon nekiállt elszívni az ő lelkét is. A kotnyeles szomszéd azonban megzavarta a folyamatot, mert átjött megnézni mi is ez a nagy hangzavar. Úgyhogy a démon kénytelen volt először vele foglalkozni. Miután végzett vele, visszafordult Boz-hoz, aki közben már félig-meddig magához tért és rájött, hogy egyetlen esélye maradt az életben maradásra. Még mielőtt a démon újból elkapta volna, hirtelen belépett a számítógépe Transzmaterializációs termináljába és feltöltötte saját magát a hálózatra. Így lett belőle Boz a Virtuális Lény. Később már soha nem sikerült magát visszahozni a fizikai világba, így örökké a hálózat rabja lett. De ennek a börtönnek volt egy nagy előnye is, tudott minden piszkos üzletről, minden titokról, jelentésről, egyszóval mindenről, ami a Multiplan-en zajlott. Még veszélyesebbé vált, mint korában, hiszen a saját rendszerét tudta Ix ellen fordítani, felülírta a fájlokat, feltörte a kódokat. Az ellenségei azonban nem mondtak le arról, hogy megsemmisítsék, Astaroth jó néhány virtuális démont küldött utána, hogy elszívják a lelkét, Ix pedig számtalan vírusprogramot alkotott, hogy azok segítségével pusztítsa el az egyre veszélyesebbé váló identitást. Sikertelenül. Boz mindenről tájékoztatta a Megvilágosultak nevű ellenálló csoportot és végül a vezérük is lett. A Megvilágosultakat leginkább egy terrorista csapathoz hasonlíthatnám, küzdenek Ix, a Trösztök és a Démonok ellen, és leginkább a szabotázsakcióikkal hívják fel magukra figyelmet, jelen pillanatban a legnagyobb ellenségei a rendszernek.







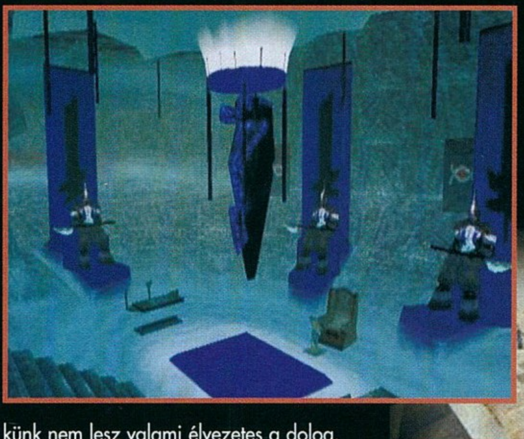
Pfhuuu, na ez a sztori, vagy valami ilyesmi, és mi ebbe a világba fogunk belecsöppeni, mint egy átcsalogatott lélek, de kezdéskor még halvány lila fingunk nincs se ezekről a dolgokról, sem arról, hogy valójában miért is vagyunk mi itt. Nekem baromira tetszik ez a "kitalált" történet, mert épp annyira hihető és elképzelhető, mit mondjuk a Mátrix, bár talán hasonlít egy kicsit a Limbóra is, akik ismerik a sztorit, tudják miről beszélek.

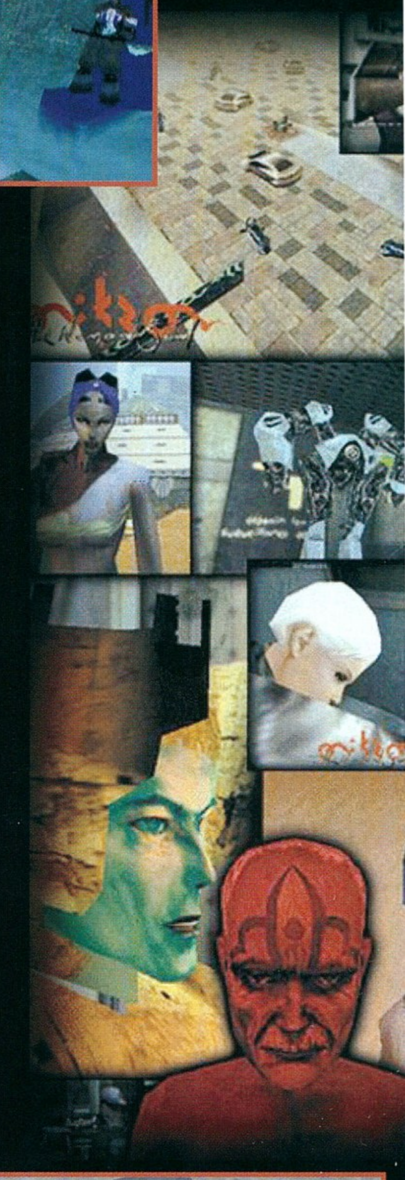
ÉLET A "MÁTRIXBAN"

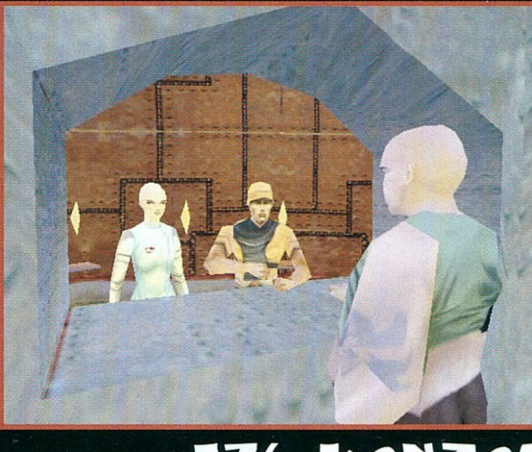
Vágjunk a közepébe, mert hát a játék sem totojázik velünk egyből a mélyvízbe dob minket. A kezelésre és a történetre (ami egyébként is a játék közben alakul ki) majd mindig kitérek. Az, hogy ki is vagy valójában mindegy, egy kisebb robbanás kíséretében megnyílik egy dimenzionális kapu, és egy Kayl nevű fickó bukfencezik át rajta. Egy teljesen hétköznapi történettel áll elő: egy velünk párhuzamos dimenzióban él és híres mesterségének címere rendőrnyomozó. Vagyis csak élt, mert épp most nyírták ki, úgy látszik, valami igen veszélyes ügyben nyomozhatott. Arra kér téged, hogy szálld meg a testét, és nyomozd ki helyette, ki tette el láb alól, meg hát miért is. Persze ez nem igazán kérés, döntési lehetőségünk ugyanis nincs, pár pillanattal az után, hogy monológjának végére ért, a Dreamcast-ünkön nyitott kapun keresztül már repül is a lelked Kayl testébe. A dimenziókapun átutazni egyébként igen látványos dolog. Megérkezésed Omikronba nem épp zökkenőmentesen zajlik. Nincs vörös szőnyeg, meg fogadóbizottság, csak egy bazi nagy és rút démon fogad, aki állítólag már várt téged. Lenyom egy sallert, és egyből nekifog annak folyamatnak, amit úgy hívnak: lélekszívás. Szerencsédre azonban megzavarja őt a helyi rendőrség képviselője egy MecaGuard. Ezek a robotok leginkább egy lépegetőre hasonlítanak, és elég nagy tűzerővel rendelkeznek. Nem csoda hát, ha a lakosság igencsak tart tőlük, talán ki hazánkban is növekedne a közbiztonság, ha a körúton is ehhez hasonló robotok járőröznének. Jellemzőjük, hogy a legkisebb törvénysértés esetében is először lőnek, és csak a boncoláskor próbálják meg kideríteni mi is történt. Közli velünk, hogy erőszakos támadás áldozatai lettünk, legjobb lenne, ha hazamennénk, és egy kicsit meditálnánk, esetleg ha lelki sérüléseket is szenvedtünk, irányítsuk magunkat a kapitányságra. A helyiségből az egyetlen kivezető út egy szűk folyosó, ütközben vedd fel a földről a három aranyszínű gyűrűt, ezekkel a későbbiekben majd menteni tudsz. (Ezzel kapcsolatban annyit jegyeznék meg, hogy a lehetőségeidhez képest ments sűrűn, mert a játék nálam állandóan lefagyott.) A gyűrűk azonban nem csak mentésre használhatóak, a mentési pontoknál (három lebegő gyűrű) vásárolhatunk értük információkat is, ha valahol elakadnánk, és nem tudnád merre tovább. Megjegyzem, nem érdemes erre pazarolni a gyűrűket, mert ezek a tippek általában semmi újdonsággal nem szolgálnak, csak azt ismételgetik, ami amúgy is a Memoban van. Ráadásul a tűzharcokban a gyűrűk jelképezik az életünket is, ha az

összes gyűrűnk elfogyott az egyben a játék végét is jelenti, és lelkünk örökre a Medencében köt ki. Egy kisebb séta után végre kiérsz a városba, és kezdetét veszi az intró, amiben egy kicsit közelebbről is megismerkedhetsz ezzel az Omikron nevű várossal. Leginkább azt kell róla tudni, hogy különböző kerületekre van osztva, te most az Anekbah nevű városrészben vagy. Az egyes kerületeket hatalmas, hangárszerű ajtók kötik össze, de nem lehet mindjárt az összest bejárni, a legtöbbhez először engedélyt kel szerezned. Ha van kedved, járkálj egy kicsit, nem hiába hívta fel a figyelmedet Kayl a bevezetőben, hogy Omikron egy valódi világ, a hatalmas városrészekben zajlik az élet, akárcsak ami dimenziónkban. Telik az idő is, bár egy kicsit másképp, mint náluk, viszont ez nincs kihatással az üzletek nyitvatartási idejére, itt minden bolt non-stop. Azért vannak differenciák is, például a járművek kerekek nélkül a föld felett siklanak, és a helyi BKV járművek is hat méterrel az utak felett közlekednek, persze ha nem elég figyelmesen kelsz át az úton, itt is simán átgázolnak a puhatesteden a járművek. Ezt leszámítva minden olyan, mint egy valódi városban. Vannak üzletek, boltok, kajáldák, könyvtár, rendőrség, szupermarket, fegyverbolt, ezekbe mind bemehetünk és körülnézhetünk, sőt ha átsétálunk egy másik negyedbe, még egy szex shop-ra is rábukkanhatunk. Az ajtók egyébként maguktól kinyílnak, kivéve a lakóházaknál, oda csak kulccsal lehet bemenni. Beszélgethetünk a járókelőkkel is, bár általában csak egyhelyben álló, és a padon üldögélő állampolgárok állnak szóba velünk. Tőlük azért érdekes dolgokat tudhatunk meg. Például információkat szerezhetünk egy Dreamers nevű zenekarról, de azt is megtudhatod, hogy a várost egy Reshev nevű tag irányítja. Ha eleged van a városnézésből, hívj egy taxit (itt slidereknek hívják őket), ehhez be kell lépned a karodon található kis kütyübe a Sneak-be (Y gomb). Ez egyébként az invertory és a menü egyben. Itt tudod a felvett tárgyakat használni (Use), kombinálni (Use On), vagy megvizsgálni (Examine). Ezenkívül van itt még a jobb oldalon öt szimbólum is, ezek a következők: a legfelsőnél tájékozódhatsz a karaktered állapotáról, tulajdonságairól és a vele kapcsolatos dolgaidról, például a városi hierarchiában betöltött szerepéről. Az alatta lévő zöld "nyíllal" tudsz taxit hívni, és itt tárolódnak az eddig megismert fontosabb címek is, jelzem, nem fogok mindig külön szólni, ha egy új cím kerül a listára. Bizonyos részek után nézzétek meg ti magatok, ja és olvassatok le minden dokumentumot, fájlt a játékban, sokszor csak ezután kapsz címeket. Ezek a taxik egyébként nagyban megkönnyítik a haladást, egyszerűen csak meg kell adni, hova szeretnél menni, majd beszállni a járműbe. A négy narancssárga négyzet egyszerűen csak a tárgylistád. Az alatta lévő négy sárga csík az emlékezetednek felel meg (Memo), ez egyfajta segítség, ha elakadnál, itt tippeket kapsz mit is kéne csinálnod. Végül marad a piros kör, ez simán csak a beállításoknak felel meg. Egyébként a Sneak-ből kérheted le a térképet (a térképen az ismert címek és a tartózkodási helyed is fel van tüntetve), és itt tájékozódhatsz arról is, hogy mennyi pénzed és mentésre szolgáló gyűrűd van. Szóval hívj egy taxit, és menj Kayl lakására, a lift csak akkor fog működni, ha előtte belehelyezed a lakáskulcsot (Kayl's Apartment Key). Elég csicsás kis kérót tart fenn ez a Kayl gyerek a rendőrfizetéséből, de ezen most ne akadjunk fenn. A paraván mögötti fiókban találsz 500 Setek-et, ez az itteni pénz. A szoba közepén lévő asztalon egy feljegyzés van (Ring Note), ami elmagyarázza, hogyan lehet használni a gyűrűket, azaz hogy lehet menteni. Az akvárium felé menet hirtelen látomásunk támad, egy igen csinos poligon hölgy tudatja veled, hogy szeret téged. Egyébként itt a TV-t egy Transcan nevű kivetítő helyettesíti, ami leginkább egy kékes lángcsóvára hasonlít. Megnézhetjük, melyik csatornán mi megy, bár általában vagy összevissza beszélnek, vagy reklámoznak valamit. A nagyobbik paraván mellett a falon van egy panel, ezekbe a felesleges cuccainkat tehetjük le, merthogy összesen tizennyolc tárgy lehet egyszerre nálunk. Általában a legtöbb üzletben van ilyen panel, és amit az egyikbe letettünk, azt bármelyikben felvehetjük. A paraván mögött a jobb oldali ajtó a hálószobába vezet, innen nyílik a tusoló és a slozi is. A szekrényből vedd ki a nagy eü csomagot és Kayl rendőrjelvényét (Kayl's Police Badge), a ládában egy recept lapul (Sleeping Pill Prescription). A háló mellett egy edzőterem van, itt virtuális ellenfelek ellen lehet küzdeni, tökéletesítve ezzel harci tudományunkat, és egyéb tulajdonságainkat. Mindenkép muszáj gyakorolni, mert a fejlődés igen látványos, és nélküle alulmaradsz majd a kézitusákban. Ilyenkor megváltozik az irányítás, a bunyók egyébként nagyon jók, sokféle mozdulat és kombó van. Egyébként Omikron-ban nem ismerik sem a karatét, sem a Kung Fu-t, errefelé a Taar küzdősport hódít. Nem árt itt egy kicsit verekedni, mondjuk, amíg nagymesterek nem leszünk (Grandmaster). Ez később nagyon jól fog jönni az ellenfelek ellen, és amikor egy-egy új testbe költözöl, akkor is mindig keress egy gyakorló helyet és fejleszt fel a tudásodat. A nappaliból nyílik még egy harmadik ajtó is, a konyhába. A pulton van egy újság (Omikron News), a mai nagy hír az, hogy Ix 10 perccel csökkentette a legális pihenési időt. Ezek alapján képzelhetitek, milyen társadalomban is élhetnek Omikron lakói, kicsit talán utópisztikusban, főleg ha azt vesszük, hogy minden polgár nevéhez tartozik egy sorszám is. Menteni is itt lehet a három gyűrűnél. A szekrényben találhatsz még egy üveg sört (A can of Kloops Beer), Kaját (Pureed Cramen), és az akváriumban található gyikeledelt (Food for Kopies). Amint kilépsz a konyhából, szembetalálkozol a látomásból ismert csajjal, azonban most egy cseppet sem barátságos, egy bazi nagy fegyvert nyom a fejedhez. Szerencsére felismeri Kayl testét (arról fogalma sincs, hogy te birtoklod), és a nyakadba borul. Ő Telis Kayl barátnője. Egy csomó mindenről beszélgethetsz vele, a legjobb, ha amnéziára panaszkodsz. Elmondja hogy Den-nel (aki a partnered és a legjobb barátod is), egy igen titokzatos ügyön dolgoztatok az eltűnések előtt, de a munkádról sajna semmit nem tud, azt javasolja, menj be a rendőrségre, majd távozik. Először is vedd el a Telis által leejtett fegyver (Waver Gun). Etesd meg a kis gyíkot az akváriumban, cserébe ő kihozza neked a kulcsot (Kayl's Small Key), utána menj a hálóba. Telis épp végzet a zuhanyzással. Úgy néz ki, egy kis gyengédségre vágyik, adjuk meg neki, bár nekünk nem lesz valami élvezetes a dolog. Ugyanis mindenféle rémálomba illő vízió gyötör majd az aktus közben, miután végeztünk a lánnyal, fogjunk egy taxit és menjünk a kapitányságra. Telis azonban még marasztalna, tehát az első látomásunk egy előrevetített emlékkép volt. A rendőrség címe akkor jelenik meg, ha megvizsgáljuk Kayl jelvényét. A kapitányságot onnan lehet felismerni, hogy egy MecaGuard posztol a bejáratánál. A terminálnál használd a jelvényedet. A lift előtt szintén egy MecaGuard őrködik, idegesítő módon be-bemozdul, ha a közelébe mész. A lifttel menj le a –2. emeletre, itt van ugyanis Kayl irodája, és talán itt kellene először szétnézni. (Egyébként, hogy mi hol van, azt a liftben tudod megnézni.) Ha már az emeleten vagyunk, nézz be az összes irodába, kutasd át a szekrényeket és a fiókokat, találsz majd gyűrűket és egy adag kaját és egy eü csomagot is, plusz egy szórólapot (Flyer Sha'armet Tournament), amin tiltott utcai verekedést hirdetnek. Beszélhetünk egy igen bunkó kollégánkkal, Sork-kal, aki rövid úton ki is penderít minket az irodájából, annyit viszont megtudhatsz tőle, hogy eltűnésed előtt prostikon "dolgoztál". Kayl irodájában van egy mentési pont, némi pénz a fiókban (100 Setek), és egy eü csomag a szekrényben. Az ugyanitt található kis ládát az akváriumból kihalászott kulccsal nyithatod ki, egy ősrégi pergament találsz benne (Ancient Scroll). Kapcsold be az asztalon lévő számítógépet és nézd át az aktákat, amin Kayl dolgozott. Az első három érdektelen, főleg, mert ezek az ügyek már le is vannak zárva, a két utolsó a fontos. Az egyik egy szimpla hamisítási ügy, egy bártulajdonost kellene letartóztatni, a fickót Loetar-nak hívják, és rendkívül veszélyes. A másik egy sorozatgyilkosságról szól, a tettes(ek) már túl vannak egy tucat áldozaton, és minden esetben brutálisan megcsonkították a holttesteket. Az ügy érdekessége, hogy az eltűnt személyek hullái mindig négy nap múlva kerültek elő. Többet azonban nem lehet megtudni, mert valaki letiltotta az adatokhoz való hozzáférésünket. Hagyd el az emeletet, a lift felé megszólal a Sneak (merthogy videofonként is használható a szerkezet), Lea kapitány vár az irodájában. Menj le a -4. szintre, a kapitány szobáját nem nehéz eltéveszteni, lévén, hogy egy MecaGuard parkol előtte. Beszélgessünk el a kapitánnyal. A nő elmondja, hogy a sorozatgyilkosság aktáját a főmufti Gandhar parancsnok vette el tőlünk és titkosította, akármiről is beszélünk vele, a végén úgyis az jön ki, hogy mi is gyanúsítottak vagyunk a partnerünk Den

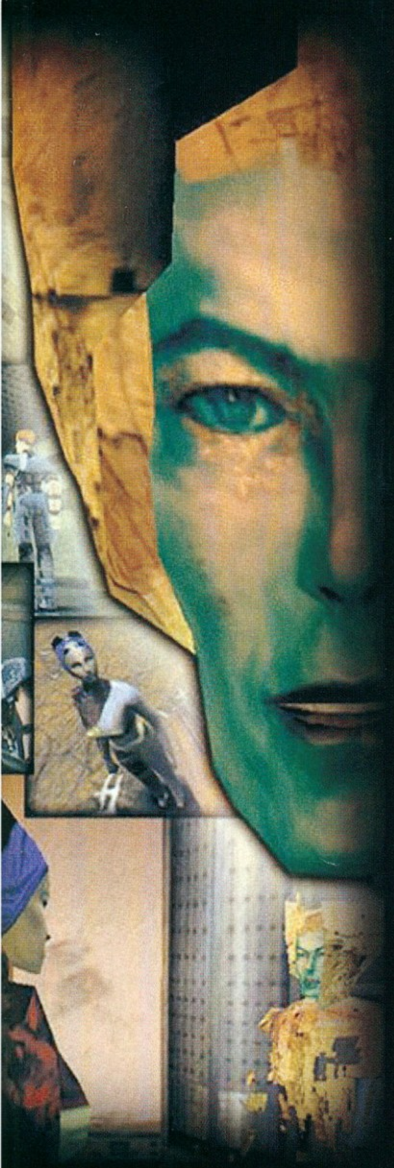




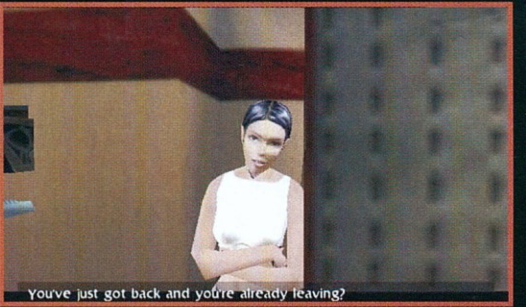




meggyilkolásának ügyében (mert ha még nem mondtam volna, őt is megölték a nyomozás során). Azért, hogy ne unatkozzunk kapunk egy új ügyet, amihez a kellékeket a kapitány asztaláról vehetjük fel. Egy Jenna nevű lányt kell kihallgatnunk, aki valószínűleg összejátszik egy terrorista csoporttal, majd szétnézni a lakásán. Ehhez vegyük fel az asztalról a kihallgatási és a házkutatási parancsot, valamint a lány lakáskulcsát (Mission Order Jenn 712, Jenna's Apartment Key, Jenna 712 Detention Dossier). Ezen a szinten van még egy bejárat is, a dupla ajtón keresztül egy nagy irányítóterembe kerülünk. Innen kontrolálják a városban járőröző MecaGuard-okat. Jobbra és balra is nyílik innen egy ajtó. A jobb oldali mögött lévő kis szobában a szerkezetből egy biztosítékot (Fuse) vehetünk ki. A bal ajtón át egy folyosón keresztül egy raktárba jutunk (mentési hely is van), a falon lévő tárolókat nyissuk ki, és szedjük ki belőle a cuccokat, kétféle fegyvertöltényt, gyűrűket, és feljegyzést találunk (Memo Dossier Archives). Ebből kiderül, hogy a letiltott vagy a titkosított akták a -3. szinten lévő archívumba kerülnek, oda azonban csak Lea kapitánynak és Gandhar parancsnoknak van hozzáférése. Erről gyorsan meg is győződhetsz, ha felmész a -3. emeletre. Az archívum bejáratánál egy MecaGuard posztol, és azonnali távozásra szólít fel. Ezen az emeleten vannak az előzetesben lévő "hetvenkétórázók" is, adjuk tehát oda az őrnek a parancsunkat, aki elvezet minket Jenna cellájáig. Az asztalon van egy



feljegyzés (Virtual Training Center Ad), miszerint a fegyverboltokban részt vehetünk némi virtuális puffogtatásban. A lányt csak akkor tudjuk kihallgatni, ha előtte elolvastuk az aktáját. A csaj persze mindent tagad, ráadásul alibije is van aznapra, épp dolgozott. Egyébként azért került gyanúba, mert egy ismert terrorista elfogása közben megtalálták a Sneak-számát. Jenna tagadja, hogy bármi köze lenne az ipséhez, azt sem tudja miként került a fickóhoz a száma. Kifelé menet meg megkérdezi, hiszünk-e az ártatlanságában. (Mindegy mit válaszolsz.) A börtönrészlegből kifelé ismét megszólal a Sneak-ed, Telis hív, meginvitál minket egy ebédre. Fogadjuk el a meghívást, előtte azonban még nézzünk körül a -1. szinten. Van itt egy pihenő, szintén egy feljegyzést találhatunk (ugyanazt, mint a fali tárolóban), a fal mellett áll egy italautomata, vásárolhatsz életerő javító cuccokat. Ezen az emeleten két iroda áll nyitva, beszéljünk előbb Tarek-el, aki jó cimboránk, sajnos Den irodáját ő sem tudja nekünk kinyitni, elmondja, hogy azt csak Den kártyájával lehet. Kicsit arrébb dolgozik Boog, aki nem valami beszédes tag, diskurálj vele is, majd menj ebédelni. Előtte azonban menj át a szemközti gyógyszertárba (Drugshop), és váltsd be a receptedet, egy adag altatót kapsz érte. Hívj egy taxit, és menj a Tahira utcai étterembe. Jenna már rendelt is helyetted, a beszélgetés egyre meredekebb irányt vesz, szóba kerülnek a démonok is, és pont, amikor már elmondanád a lánynak, hogy te nem is Kayl vagy, ismét megszólal a Sneak. A rendőrségi diszpécser hív minket. A körzetünkben lévő szupermarketet elfoglalta nyolc terrorista és valószínű túszokat is ejtettek, siessünk tehát a helyszínre. Távozás előtt azonban még vedd fel az asztalról a Telistől kapott talizmánt (Telis's Talisman). Ezt egyébként Kayl azelőtt adta a lánynak, hogy eltűnt volna. A szupermarket Zodir utcában van, de előtte beszélj a koldussal az étterem sarkán, aki arra kér hozz neki egy Life Potion-t. A szupermarketben egy Doomos rész következik, belső nézetből látjuk az akciót, és az irányítás is megváltozik (egyébként hasonló lövöldözős kiképzésben vehetünk részt a fegyverboltokban is, csak nem élesben). Ki kell nyírnod az összes terroristát, vannak vagy tizenöten, annyi segítséged azért van, hogy néhány helyen fel lehet szedni eü csomagokat. Miután végeztél az utolsóval, az egyik túsz felhívja a figyelmedet arra, hogy a terroristák vezetője a raktáron keresztül próbál meg elmenekülni. Rohanj le te is a raktárba, és verd le a csávót (puszta kézzel), legyőzése után vedd fel a Mana Potion-t a sarokból. Ha nem sikerülne, és meghalnál sincs semmi gond, egy rendőrorvos ugyanis újraéleszt. Kayl kifelé menet elgondolkodik, és végül arra a megállapításra jut, hogy a riasztás egy csapda volt. Ezt abból következtette ki, hogy sokkal több terrorista volt a helyszínen, mint amennyit mondtak, másrészt az erősítés sem érkezett meg. Elvileg most már négyöt feljegyzésnek is lennie kell a Sneak-edben, tehát több helyre is mehetnél, menjünk, mondjuk Jenna lakására. A liftbe szintén be kell tenni egy kulcsot (értelemszerűen Jenná-ét). A nappaliban egy újság figyel az asztalon (Omikron News), a pulton pedig némi édesség (A Chocovat Bar). A vécé alól vedd fel a szekrény kulcsát, és nyisd ki vele a hálóban a zárt szekrényt. Vedd ki a 20 Setek-et, az eü csomagot és a feljegyzést (Jenna's Note). Menj vissza a nappaliba, és a sarokban lévő lámpákat kezd el birizgálni, mire felemelkedik a mellette lévő szekrény. A nyílásban egy új fegyvert és egy röpiratot találsz (Propaganda Document). A röpiratban a terrorista csoport felébredésre szólítja fel Omikron lakosságát. Állítólag a Reshev szövetkezett a Trösztel egy jó nagy adag pénzért. Ezen kívül kiderül, hogy a város teljes lakossága egyszerű báb csak Ix kezében, aki mindent és mindenkit irányít. Hagyd el a lány lakását, aki valószínűleg mégiscsak sáros az ügyben. Kayl-t még mindig leginkább az foglalkoztatja, hogy mi lehet a titkosított aktákban, úgyhogy következő utunk a rendőrségre vezessen. Menj Lea kapitányhoz és számolj be neki, hogy mit értél el idáig a





Jenna ügyben, a végén a felettesed megkér, hogy hozz neki egy Koilt mert nagyon megszomjazott. Ha még nincs nálad, a pihenőszobában lévő automatánál vásárolhatsz ilyet. Szóval a cél az hogy bejuss az archívumba, erre két alternatív megoldás is létezik. Nézzük a könnyebbiket. Keverd össze az altatóval a kólát és add oda a kapitánynak, aki rövid úton álomba szenderül. A szekrényen egy szendvicset találsz (Koopie Sandvich), de fontosabb, hogy az asztalfiókból elemelheted a kapitány jelvényét (Lea's Police Badge), és ezt használva a MecaGuard simán beengedi az archívumba. A mazochisták számára nagyvonalakban vázolnám a nehezebbik útvonalat is. Valahonnan szerezz egy üveg sört (Klops), elvileg, ha még nem ittad meg, kell lennie egynek nálad is. Menj le a -5. szintre a ventilátor szobába. Beszélj a szerelő fickókkal, akik először elég parasztok, de aztán meglágyul a szívük amint felmutatod a jéghideg dobozos sört. Most már nyitva áll előttünk az út a két hátsó szobába. Az egyikből vegyük fel a kulcsot, ez nyitja a másikban lévő zárt szekrényt, (a dokumentumot se felejtsd ott), a szekrényből felvehetsz egy távirányítót, amivel egy MecaGuard-ot lehet – ki gondolná? – távirányítani. Ezt a cuccot tedd be az elhagyottan álldogáló MecaGuard-ba. Menj fel a -3. szintre, ha még nem vetted volna ki az irányítóteremből jobbra nyíló szobában lévő gépezetből a biztosítékot (Fuse), akkor ezt most tedd meg. Visszatérve a nagyterembe a személyzet egyik tagja igen ideges hangulatban van, beszélj vele, mire a koma még jobban felhúzza magát és elrohan. Tedd vissza a helyére a biztosítékot, majd ülj le a szabadon maradt terminálhoz és keltsd életre a MecaGuard-ot. Menj vele a lifthez és liftezz le az Archívum szintjére. Itt az áruházihoz hasonló belsőnézetes lövöldözős rész következik, annyi csak a különbség hogy terroristák helyett MecaGuardok-kal kell megküzdened. Mire mindenkit kinyírsz eljutsz majd az Archívumba. Ha ezt a megoldást választod, felmarkolhatod az Archívumban őrzött bűnözőktől lefoglalt pénzeket is. Mindegy. A lényeg hogy bejutottál, ülj le és kapcsolódj rá a rendszerre. A két felső akta megint csak érdektelen, bár azért elég nagy botrányt kavarnának ha a közvélemény elé kerülnének. A két alsó fájlból végre megtudod, amit akartál. Szóval a legutóbb feltrancsírozott polgártársunk teteme (egy Maya nevű lány) Den hullájával egyetemben még a hullaházban dekkol, másrészt pedig a gyilkosságnak volt egy szemtanúja is. A hölgyet Anissa-nak hívják, és bártáncosnőként dolgozik a Qualisar negyedben. Először talán a hullaházba nézzünk el. Amint belépünk, megint bevillan Kayl-nak valami. Beszélj a pultnál álldogáló csajjal, egy Yudin nevű taghoz irányít minket. A bal oldali ajtón menj be a krematóriumba (a másikba most még úgysem lehet). Yudin nagyon belelkesül a beszélgetés közben, és egy csomó mindent elmond. Többek közt hogy ilyet még sosem látott hosszú és sikeres pályafutása alatt. Ráadásul a gyilkos sosem hagy nyomot maga után. Engedélyezi, hogy megnézzük Maya és Den hulláját, persze csak amennyiben bírja a gyomrunk. Most már bemehetsz a jobb oldali ajtón. A folyosóról három további ajtó nyílik, az első a boncterem. Itt a pali hullája mellől vegyük fel a szikét (Surgical Instrument), az eszköz segítségével a másik testből (aki egyébként Maya, és őt láttuk az előbb) piszkáljuk ki a körme alól a szövetmintát (Corpse Sample), ami valószínű a gyilkosból származik (pont a bal kezéhez kell állni).

Folytatás a 48. oldalon

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

EIDOS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ MONUMENTÁLIS ALKOTÁS, ESZMÉLETLEN SZTORI

× APRÓ SZÉPSÉGHIBÁK, MÁSFÉL ÉVES GRAFIKAI MOTOR, VIDEÓK HIÁNYA

9.5 pont

Martin a legjobb emberre bízta a Herkulest! Egész életemben mindössze egy darabot láttam a kérdéses sorozatból, azt is egy elég speciális környezetben lekötözve egy ágyra, miközben drótok lógtak ki mindegyik vénámból. Persze nem kell semmi rosszra gondolni! Nem ütött el autó vagy adagoltam túl magam, persze ez a játékteszt szempontjából másodlagos, de azért elmesélem. Akkoriban egyetlen örömöm az a 33 cm átmérőjű televízió volt, amit még a kórházi ágyból fejmozgatás nélkül nézhettem. Mivelhogy örök isten zenekarom a Metallica koncertjén sajnos túl közel álltam a hangszóróhoz, így a bal fülem "úgymaradt" és Kirk utolsó szólója csengett benne egész nap, szűnni nem akaróan. Szóval, emiatt befekküdtem egy kórházba, ahol a tévében valahogy sikerült végighámoznom magam a Herkules egyik epizódján, ám sajnos már nem emlékszem rá, hogy miről szólt, arra viszont igen, hogy a tévé mellett csücsülő nővérkének micsoda kannái voltak!!! Ja,...eh...bocs, ezt majd máskor.

Szóval, Herkules ügyileg mondhatni szűz vagyok, mint Michael Jackson. Viszont az ilyen jellegű játékokat szeretem, mert végre nem egy istenverte kormányt kell tekergetnem, hanem némi kreativitást is igényel a játék (no, persze talán pont ezért nem tesztelek ilyeneket sűrűn?!). Mióta azonban egyik ex-konzoller rám hagyta az N64-ét, akad még olyan nap is, melyen ilyenekről irogathatok. Egyébként a Xena c. fantasztikus sorozatot sem nézem...pedig állítólag ott is szép nők vannak.

Sebaj, mindkét sorozat hónapokon belül megszűnik, és ígérem, ha új szuperhősös akciómesét indít valamelyik kereskedelmi tévé, rávetem magam, hogy legközelebb még átfogóbb cikket tudjak írni nektek. Bár mondta a Martin, hogy nézzek meg egy Herkulest a hétvégén, de sajnos afterbuli-jellegű másnaposságomat követően viszonylag hamar lezárultak a vizuális szerveim, így pont a szombati Herkulest aludtam át...jaj...kirúgnak. Node sebaj! Elvégre lehet egy játékot úgy is tesztelni, hogy nem tudjuk miből készült. Herkulest meg különben sem a tévéből kell ismerni, igaz gyerekek? Aki járt középiskolába, az remekül tudja, hogy voltak ilyen mitológiának nevezett dolgok, melyek közül az egyikben biza a mi Herkulesünk a főművész.

Valahol nemrég azt hallottam, hogy a világ legsikeresebb sorozata is egy ilyen mitológiai alapra épül. Van ötletetek, hogy melyik ez (segítség: még 1 évig négy részes, jövőre már 5 részes...)? A megfejtéseket az imélcímemre! Szóval, ezekben a mitológiákban voltak egyszemű szörnyek (mint a matektanárom...hehe...), éneklő szőke cicák és olyan emberek, akik nem tudtak soha két lábon állni a földön, mert nekik sajnos négy volt. Na, ők mind szerepelnek a játékban, sőt még Héra (akit egy margarinról neveztek el) is szerephez jut, nem beszélve Zeuszról, aki a változatosság kedvéért, megint megkajálja Héra trükkjeit, így nincs más dolgunk, mint Herkules agyon kondizott felsőtestéből az erőt átültetni az ellenfelek veséjébe és ezt hosszadalmas munkálatok során 12 pályán keresztül sikeresen alkalmazni.

Fantasztikus kaland lesz ám (de tényleg)! Most, hogy irodalminak aligha nevezhető bevezetőm vége felé tartok, megkísérlem, hogy a játékban jelentkező rövid történetet, melyből a cselekmény kibontakozik hosszas menürendszeri navigálást követően vázoljam.

Kéremszépen a történet valahol a mitologikus múltban játszódik. Halljátok, hát szavam, ifjú titánok! Lészen hajdanán nagyon-nagyon régen egy messzi-messzi galaxisban...izé.ez más. Tehát lészen nagyon régen az idő, amikor az istenek gyönyörűek voltak, de gonoszok és szenvedéssel és átokkal sújtották a világot. Egy, csak egy legény állta a sarat, aki szteroidokat szedett és olyan erős lett, hogy a szembeszállt mindenkivel, aki csak bántani akarta őt vagy kismacskáját. Ő volt Herkules (továbbiakban H.) H. olyan erővel bírt, hogy 3000 kilóvar szériázott a fekve nyomó padon, így amennyiben anyagi jellegű nézeteltérésből fakadó világháború ütötte fel fejét a világban, minden élő és holt őhozzá fordult, testőri jelenlétét kérve.

Történt egyszer, hogy Zeusz, (aki jó arc volt, különben hogy lett volna főisten?), ám kicsit bugyuta, fogta magát a gonosz margarin által megmérgezett italt felhörpintette és azon nyomban dobott egy hátast.

Ejha, szólottak a harsonák, hiszen nem volt a világban Zeusz, aki ügyeli a jót és védelmezi az ártatlant. Volt viszont Zeusznak egy fia, aki viszonylag hamar felismerte apjának betegségében rejlő marketing lehetőségeket és nekiállt átvenni a trónt tőle. Az istenek (azonnal rezgés éreztek volna az erőben ha jedik lette volna, ám nem voltak, ettől függetlenül...) hamar elkezdték érezni, hogy valami nem stimmel odalenn. A világ jó és rossz között vívott egyensúlya megbomlott.



A legtöbb isten leszállott a földre, hogy megpróbáljon rendet tenni, ám hamar ők is áldozatául estek a bekebelező gonosz erőknek, vagy ami még ennél is rosszabb volt: nem törődtek mással csak magukkal, így pontosan azok, akik miatt meg kellett volna menteni a földet, a halandók szenvedték a legnagyobb károkat. No, de kihez fordulhatnánk, ha már minden sötét erő összedolgozik, hogy a szeretet utolsó szikráját is kioltsa kis világunkban? Igen! H-hoz! Nem is kell neki kétszer szólni, leugrott a futógépről, félrelöket a súlyzókat és egy rövid szauna és szolárium után már úton is volt, hogy megmentse a világot...



Na, ez volta komoly bevezető és innentől kicsit materiálisabban próbáljunk szemlélődni a játékban, de szigorúan nem komolyabban. A játékban több szereplővel kell járkálnunk, de evidens módon a legtöbbet az öreg Herkulessel aprítjuk a népet. A játék kicsit RPG-szerű, persze alapvetően különböző irányítással. Sajnos azt kell mondanom, hogy a mi kis hősünk annyira nem emberi, hogy néha még a falon is át tudunk menni vele. Persze, ha nem tudnám, hogy ő egy isten fia, azt hinném, hogy a program van tele bugokkal. Vagy talán tényleg tele van a program bugokkal? Igen, sajnos tele van. Rengeteg helyen tudunk olyan pontokra is bemenni, ahova egyébként a történet szerint nem lehetne. Például az első pályán át tudunk menni a szénakazalokon és néha a kerítésen is átsétál a mi kis hősünk.

A másik nagyon zavaró hiba a játékban a

HA XENA FÉRFINEK SZÜLETETT VOLNA...





Herkulest követő kamera. Ha azt egy operatőr csinálná, már rég kirúgták volna. Egyenesen pocsék! Olyan idétlenül követi a mozgást a kamera, hogy olykor-olykor nem látni semmit a képen csak mondjuk egy falat. Szerencsére a készítők megoldották, hogy mi is megváltoztathassuk a nézőpontot, mégpedig a Z-gombbal, amit ha megnyomunk a kamera befókuszol Herki mögé. Nem is gondoljátok, hányszor kell majd ezt használni a kalandok alatt.

Az első pályán szinte semmi más dolgunk nincs, mint gyakorolni, megtanulni azokat a mozdulatokat, melyeket a játék hátralévő részében alkalmazni kívánunk. Az A-gomb az akció aktiváló. Ha egy tárgy közelébe megyünk, (ahogy ezt a tapasztaltabb N64-es Zelda-rajongók ismerték) kigyullad a kép jobb alsó sarkában, hogy mit is készülünk tulajdonképpen csinálni. Megmarkolni, vagy ütni vagy dobni. Ha kigyulladt, megnyomjuk az A-t és már csinálja is amit kell. A B és a C gombok verekedésre használandóak, amikor egy lelkes katonának készültök átszabni az álkapcsát. Jaj, mielőtt elfelejtem: ha nagyon nehéz követ kell megmozgatni, szíveskedjetek az A gombbal megmarkolni, majd ugyanazt a gombot nyomkodva kinyomni a fejetek fölé a követ. Egyébként a játék első pályája pont azért van, hogy elsajátíthassuk ezeket a mozdulatokat. Az R gombbal ugorhattok és a többi C-vel nézelődhettek és válogathattok a varázslatok között.

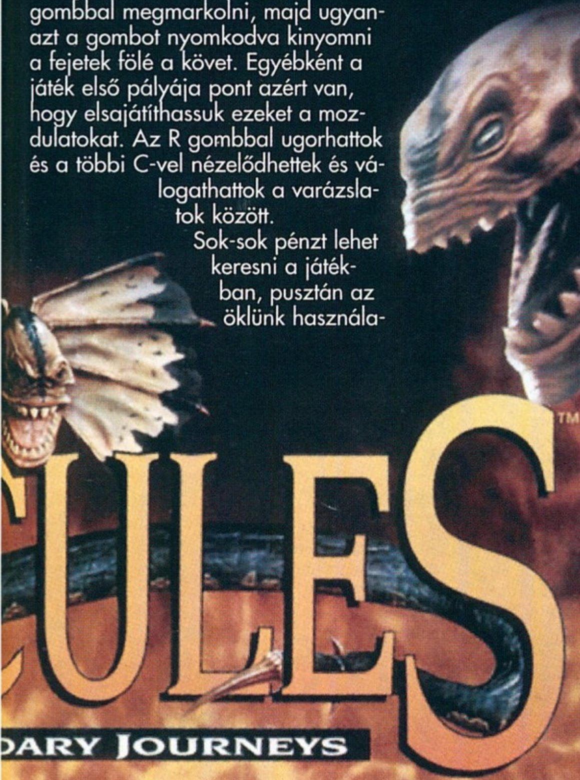
Sok-sok pénzt lehet keresni a játékban, pusztán az öklünk használatával, így minél több embert ütök le, annál több pénzetek lesz, amivel még több varázslöttyöt van módotok vásárolni. Sajnos azt kell mondanom, hogy a világokban való járkálás nagyon nehézkes helyenként. Vannak például ilyen sáros folyadékok, melyeken mire keresztülgázoltok a kezetek is kifárad, mint H. a képernyőn... A programban később majd mehettek más karakterekkel is, akiket a sorozatból ismerhettek (velem ellentétben). Rájuk akkor lesz nagy szükség, amikor a szegény izomkolosszus annyira nagydarab lesz, hogy egy sziklarepedésbe például nem fér be.

A játszhatóság elsőre kicsit szokatlan, különösen azoknak, akik nem ilyen játékokon nyomulnak, de pillanatok alatt rááll a kezetek a játékra és megtanuljátok az egészen apró mozdulatokat és trükköket, mint például egy félholtra vert őr eldobása több aranyért, vagy egy sátor szétverése. Nézzük a grafikáját a programnak.

Itt ismét csak a Zeldára tudnék utalni, ahol a textúrák teljesen megegyeznek a Herkulesben látottakkal. Felmerül a kérdés, hogy vajon megpróbálták a srácok egy keveset ledolgozni a munkából a lopással. Sőt, vannak olyan növények, melyeket szinte százszázalékosan átvettek a Nintendo nagy slágeréből. Ez sajnos megkérdőjelezi a mű eredetiségét, de talán ha a játékot egészében nézzük, ez megbocsátható, mert jó ötletek, izgalmas pályák és érdekes ellenfelek jellemzik. A frame-ek jól mozognak, nem lassul be a játék, de ez valahol már természetes, hiszen a készítők egy nagy slágert szeretnének csinálni a programból, amibe pedig nagyon nem fér bele egy akadozós mozgatás. Összegezve a grafikát, tulajdonképpen jó minden, de akik szerelmesek voltak a Zelda-ba, azok bizony kicsit becsapva érzik majd magukat, mert sajnos ez a grafika annál sokkal rosszabb és ha figyelembe vesszük a két játék között eltelt időt, hát bizony lehet, hogy előrukkolhattak volna valami szebb háttérrel.









A hanghatásokat vizsgálva szerencsére csak jót tudok mondani! Bár az aláfestő midi-zene kicsit bugyuta és engem leginkább egy kínai étteremben dülöngélő házaspárra emlékeztet, ettől függetlenül hangulati elemnek jó. Aki sztereóban hallgatja a játékot, az jól tudja majd használni a hangokat, hogy megítélje a rátámadó figurák irányát. Herkules nyögései és beszólásai is szépen hallhatóak és hangulati elemnek is tökéletesen megfelelnek. Persze semmi olyat nem hallhattok majd, amire rácsodálkoztok, hogy "Atyám, micsoda hangzás!".

Összegezve mindent, amit csak leírtam a játékról úgy érzem megéri kipróbálni a Herkulest, még akkor is, ha nem olyan átütően jó, mint mondjuk a Zelda. Kellemes órákat lehet elszenvedni vele és van még egy komponense, ami fontos: ébren tartja az emberben a kíváncsiságot egy következő pálya, vagy következő ellenfél irányába, mert valljuk meg egy játék akkor használhatatlan, ha nincs benne semmi ami arra ösztönöz, hogy tovább akarjatok menni a pályákon. Az biztos, hogy ez nem jelentkezik a Herkulesben, mert minden pálya egyedülálló, érdekes és mindmind külön kihívást jelentenek, ahol nem elég ügyeskedni, gondolkodni is kell. Mindenkinek érdemes megvenni, különösen azért, mert ki tudja, hogy mennyi ideig él még az N64-piac is. Lehet, hogy túléli a PS-t, de az első jelek azt mutatják, hogy már most nincs jelen, akkor viszont az egyik utolsó játékról beszélünk, ami jó lehet és érdemes a beruházásra. Nálam bejött a Herkules, még akkor is ha magát a sorozatot nem nagyon szeretem és idétlennek tartom. Bár tény, hogy néhány helyen megzavarodtam és pokolra kívántam az egészet, egy lehetőséget adjon neki mindenki, akinek van még gépe, különösen ajánlom papáknak, akik gyerkőceiknek szeretnének ajándék játékot venni. Ez tuti, hogy lefoglalja őket pár hétig és még talán egy kevés mitológiát is tanulnak belőle.

Adam1

HERCULES

TITUS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
RUMBLE PAK, MEMORY PAK

✓ HANGULATOS ÉS ÉRDEKES
× SEMMI ÚJ A ZELDÁHOZ KÉPEST

8 pont

Csevegő



Húúú, de vérszegény levelek érkeztek ebben a hónapban! Baromi nehezen jött össze ez a Csevegő, csak nem kifogott rajtatok a tavaszi fáradtság?! A végén még a Martinnak is be kellett segítenie, egy kisebb csokornyi e-mail-lel. Lehet, hogy jövő hónapban már csak egy oldalas lesz a Csevi? Na gyí! – Csipi

Mielőtt elkezdenénk szeretném bejelenteni, hogy sokak kérésére elkezdjük kiosztani a "Hónap vicce" címet a "Hónap levele" mellett. Ajándék nem jár érte. Eredetileg a "Hónap idiótája" akart lenni, de aztán elvetettük a gondolatot, nehogy megbántsunk valakit...

Tisztelt 576 konzol Team! Hűűű! Olvasótok vagyok, az összes példányszámotok már megvan, ami ez idáig megjelent! Playstation gépemet K.B. 6-7 hónapja már, hogy lecseréltem Sega Dreamcastra!

Hiba volt...

De elég szomorú vagyok, ugyanis semmi jó program nem jött ki rá! Bár mondjuk ez nem teljesen igaz! Ha csak a Soul Caliburt nézzük! De Foci programok egy jó nagy rakás sz***k! PL: Virtua Striker 2! UEFA Striker! Véleményem szerint 80%-ban nem igazán lehetne profinak mondani a programokat!

Profi? Ugyan már. Még amatőrnek is rosszak...

Csak java részt Playstation-ről átírt programok dobják fel egy kicsit! És grafika pedig nem sokkal jobb! Utoljára kiadott számotokban is nem értem a 9 pontot az ARABIAN NIGHTS – PRINCE OF PERSIA-ra, hiszen két nap alatt lejátszottam. De ettől eltekintve, tényleg jó az újságotok! De miért is írtam! Nagyon szeretnélek megkérni benneteket, hogy az EVILDEAD játékleírását valahogyan mellékeljétek a következő számban! Köszönöm szépen! Sziasztok! Molnár Zoltán, Kunbaja

Zoltán, szerintem ha a Prince 3D-t 2 nap alatt lezavartad, akkor az Evil Dead-hez sem kell több, mint 2 hét. Ne add fel, próbálkozz!

Helló Martin! Először is szeretnék gratulálni az új sághoz, nem csak megulyult, hanem ami a lényeg nem csak egyoldaú végre, na ez már így jó, csak így is maradjon ez így király Martin! Na és most itt meg ragadva az alkalmat, szeretnk tőled Martin, és mid azoktól bocsánatótt kérni akiket meg bántottam bocsánat! Legfőkép ezért írtam, nektek na enyiremár nem kéne nyaliznom. Na enyi az ujság dicséréséből és a bocsánat kérésből! És most szeretnék kétdolgott kérdezni 1 tényleg anyira jó a GAME CUBE, vagy csak ámítás mint a PS2 vel enyi lene hozád Martit a kérdésem és most szeret nék a csipi hez szintén 3 kérdést felteni, 1 a PERFECT DARK-ban a tényleg anyira jovagy akor áruldel hogy lehet sajtok hoz jutni és fölszedni mert eza lényeg, 2 ha az Eternál Dárnesz meg jelenik le teszteled mert én a hogy halom valami fenomenális játék lesz valoszinű jóbb lesz mint a híres Rezidet evil. 3 mit tudsz a Konkersz Badferödély ről mikór jelenik meg én ugy tudom februárban, na enyi lene akérdésem. Martin! Még egy szér bocs, kíváncsi vagyok hogy ezt le e közölöd, mert ez most normális levéllet na mindegy ugyis a kukába végzem de én meg probáltam, rajtadál Martin! Azért a kérdéseimre jólene ha a kérdéseimre válaszoltok! GY Z. Érd **** uca **. *(Asszem' ez a levél önmagáért beszél, nem is kommentálnám. Ja, a sajtok a Perfekt Darkban. Érdekes dolog az biztos. Ha már be van hozva az X-Ray Scanner csalás, ölj meg mindenkit a pályákon, majd a röntgen szemüveggel vizsgáld át a szinteket. A legtöbb pályán valamelyik nehézségi fokozaton (ez változó), lehet találni berobbantható részeket stb. Általában ezek mögött vannak a sajtok. Te GY Z hányas voltál nyelvtanból? És írásból? – Csipi)*

Jajjj, GYZ hát előkerültél?! Már úgy hiányoztál! Köszi a jókívánságokat! Te, mi történt veled, beléptél valami hitgyülekezetbe, hogy ilyen jófiú lett belőled? Game Cube ügyben csak akkor merek majd nyilatkozni, ha a saját szememmel is láttam működés közben. Mivel ez is Nintendo termék lesz, egyelőre kétségeim vannak felőle...

Tisztelt Tisztelt 576 és Martin. Segítséget szeretnék tőletek, illetve tőled kérni. Bevallom, Martint azért emeltem ki mivel ő az én személyes kedvencem akiknek tesztelésére mindig kíváncsi vagyok. Ó azok a régi szép idők... A lényeg: már jó rég óta gondolkozok rajta, miért cseréltem le az N64-emet PS-re. Háát azóta sem tudom a választ (talán a Crash és a RE miatt). Megint a gépcserén töröm a fejem és ebben szeretném a tanácsotokat kérni. Ugyanis eddig sem DC-on sem pedig PS2-n nem tudok olyan játékot mondani ami eldöntené a kérdést. Ezzel nem a már megjelent játékokra akartam célozni! Mivel a két gép tudása engem nem érdekel ezért, döntőnek tudnám venni ha például írnátok nekem egy olyat, hogy DC megfog jelenni a "Banjo" vagy a "Zelda" v.melyik része. Esetleg PS2-n valami hasonló stílusú játék! Légyszi segítsetek!!! Péter, Hajdúnánás

Ha kifejezetten a jövőbe akarsz tekinteni, akkor mindenképpen PS2-t vegyél. A The Bouncer például nagyon flott játék, de a Dynasty Warriors 2 is megéri az árát. Ha a jelen érdekel (és később majd tudsz spórolni a PS2-re), akkor talán vegyél DC-t. Sok játék van rá, de a mennyiség a minőséggel nincs egyenes arányban. A helyzet nem könnyű: a PS2 az ára miatt talán még korai, a DC viszont egyértelműen gyengébb nála. Legalább is én így látom most, hogy pár PS2 progi átment a kezemen.

Legmélyebb tiszteletem az egész konzol stábnak! Jómagam nem vagyok nagy levélíró, de szeretnék gratulálni a laphoz. Rengeteget dolgozom, ezért felismerem az elhivatottságot és a munkába beleölt időt és energiát. Ez persze szubjektív vélemény, de én a korosabb konzolosok közé tartozom (30 év) mégis minden hónapban kellemes és szórakoztató órákat töltök az új kiadás forgatásával. Biztos azt mondhatjátok erre, hogy az életkor nem lényeges, de emlékszem egy régebbi Csevegő levélre adott válaszra, miszerint ebben az életkorban már nem a játékkal kellene foglalkozni. Idézem: házibuli, csajok, pia. Én show műsorok eladásával és modellekkel foglalkozom, nekem elhihetitek a cukrász sem eszi meg a saját tortáját (persze néha megkóstolja, csak életem párja meg ne tudja.) Nektek a konzol az unalmas, én a sok hisztis és nyűgös szépség helyett inkább a fiammal konzolozok *(Azért szívesen cserélnék veled – Csipi).*

Én is, én is!

Azoknak, akik nem dolgoznak a konzolokkal hihetetlen kellemes szórakozás és levezeti a munka utáni feszültséget. Én nem kritizálom a lap formátumát, hiszen meggyőződésem, hogy a lehetőségekhez képest a legtöbbet próbáljátok kihozni az újságból (és nem is értek a lapkiadáshoz), ezt követendő példának állítom a többi olvasó elé. Szeretnék kérdezni is. Kedvenc műfajaim a szimulátor és a táblás stratégia, vérzik a szívem az alacsony választék láttán, áruljátok el kérlek miért nem készítettek olyan programokat PSX-re mint a régi AMIGÁMRA a Gunship 2000 ami igazi szimulátor volt, vagy miért nincs több ALLIED GENERAL-hoz hasonlatos program, ami rendesen megmozgatja a szürke állományt. Nincs rá kereslet, vagy mi a baj ezekkel?

Első kérdésedre könnyebben tudok válaszolni. A gép egyszerűen nem elég jó a 3D-s repülő-szimulátorok megjelenítéséhez. Mivel már vannak jobb masinák is a piacon ezek a programok nagy csalódást jelentetnének a játékosoknak. Azonkívül a PS irányító erősen behatárolja a szimulátoros játékok lehetőségeit – tudjuk, hogy ezekhez leginkább billentyűzet dukál.

A stratégiai anyagok ritkaságát egyértelműen a kiadók hanyagságára, nemtörődömségére és a potenciális vásárlóréteg igénytelenségére lehet fogni. Japánban legalább tucatnyi táblás stratégiai cucc jött már ki (világháborús, sci-fi, középkori), melyek közül egy sem hozzáférhető angol nyelven. Jelzem, egytől-egyig mindegyik császár program, de számunkra majdnem kezelhetetlen. Azontúl a kereslet is olyan gyér, hogy a tizedét sem lehetne egy ilyen lefordításával keresni, mint mondjuk egy 3D-s mászkálós, 7 pályás, 2 napig tartó, nyálas marhaságéval, amiben egy kis .... mondjuk béka a főszereplő.

Végezetül még sok sikert kívánok, ha a házibulitokra vagy szülinapra szeretnétek egy lesbi show-t vagy egy strippet gondoljatok rám, *(Ahogy a nagymamám mondaná: egy ilyen ember mindig jól jönne a családban – Csipi)* garantálom a legkeresztényibb árat a kedvenc újságírógárdámnak!

Azt hiszem te vagy a legjobb barátom! Sőt, beszéltem apámmal, úgy néz ki, hogy a nevére venne. TESTVÉREM! Írj egy mailt a martin@576.hu címre és megbeszéljük a show részleteit.

Üdvözlettel: ************ *(Remélem értékeled, hogy kicsillagoztam a neved, megóvva ezzel attól, hogy otthon az életed párja egy sodrófának látszó baseballütővel fogadjon. Most hogy ilyen rendes voltam veled, nincs más dolgod, mint fogni egy jó nagy borítékot, dugig tömni a "lányaid" portfolióival és elküldeni a szerkesztőségbe, szigorúan nekem címezve. Hidd el, nem vagyok válogatós, jöhetnek feketék, barnák, szőkék, vörösek, formára borotváltak egyaránt. – Csipi)*

Természetesen a borítékot csak nekem küldheted, a Csipi szíve gyenge, mint az őszi légy, még belebetegedne. Tudod a címünket? Elöl ott van az impresszumban...

Sziasztok Konzolosok! Először is, üdvözöllek benneteket az új esztendőben, kívánom, hogy az 576 Konzol minél tovább fennmaradjon. (Szép kezdés volt, ugye?) Most, mikor a februári Csevegőt olvasom, úgy gondolom, dicséretet érdemeltek, nagyon jó lett! Szegény Csipi, jól megkopasztottak! De tudd, te és a Martin vagytok a kedvenc tesztelőim, tehát egy híved legalább van az országban. Ne lógasd a csőröd, Martin pedig ne bántson egyfolytában, mert velem gyűlik meg a baja! (Na meg lettél védve.) *(Ez a kisöccsök sorsa, mindegy. Botok és kövek csontomat törhetik, de nem sebeznek a hazug szavak. De azért köszi. – Csipi)* A Dreamcast valóban leáldozóban van? Jó hogy kibújt a szög a zsákból, éppen azon elmélkedtem tegnap, hogy kéne nekem is egy.

Ha eddig nem vettél most már ne dobd kútba a pénzed!

És a Pocket Stationnal mi van? Magyarországon végképp beszerezhetetlen?

Kizárólag japán NTSC játékok támogatják. Mo.-n nehezen beszerezhető és felesleges. Költsd másra a pénzed!

Ennyi kérdésből elég is. A Final Fantasy VII-el kapcsolatban , és nem is akármit!... *(Itt volt egy hosszadalmas rész a FF-ről, Évi nagyon keni ezt a témát, úgyhogy akit érdekel például, hogy lehet feléleszteni Aeris-t, keresse fel a mail címén . – Csipi)* ... Erről jut eszembe, nemsokára itt van a szülinapom, és egy nagy kérésem lenne hozzátok a Cseviben egy srác pózoljon! Remélem teljesítitek kívánságomat, és betesztek a csevegőbe, a pasis képpel együtt. Ezt előre is köszönöm. *(Hogy örülj, én beraktam – mármint a leveledet a csevegőbe – a képes dolog a Martin asztala, Boldog Szülinapot. – Csipi)* Annyit mondok magamról, hogy FF fan vagyok. Hűséges olvasótok: Krisch Évi (Dieva), Evilbaby@frre-mail.hu

Éva, 2001-et írunk. Nem kell neked pózolós srác, inkább egy csinos csaj. Hidd el, a srácok is jobban szeretik, ha...na ebbe nem megyek bele mert a fiatalabb olvasók megzavarodnak. Boldog születésnapot a stáb nevében! Apropó, Veres Miki éppen szalma, és nagy FF mester, össze kéne jönnötök, nem?

Sziasztok! Én egy újabb rajongótok vagyok, aki most vette meg első 576 konzolját. Egyvalamit hiányoltam. Szerintem belehetne tenni XBOX-ról és GAMECBE-ról híreket, jó tudom ez biztos nehéz, de nem is ezért írok. Lenne pár kérdésem: Mikor jön be Magyarországra az XBOX? Körül mennyibe fog kerülni, át lehet-e alakítani, hogy az írott CD-t lejátssza és lejátssza-e a DVD-t. Más. Érdemese most, hogy a Sega gyár befuccsolt BLEEMCAST-et venni, ami lejátssza a PLAYSTATION és a DREAMCAST játékokat is. Érdekelne van e ilyen már Magyar o-ban és ha van mennyibe fog kerülni? Remélem levelemet beteszitek levelemet az újságba. Előre is köszi. Striga, Siklós

Ehh. Nem is tudom...Mik lesznek a jövő heti lottószámok?

A HÓNAP VICCE

Tisztelt 576 Konzol szerkesztősége! Sok-sok éve már megjelent egy újság úgy hívták: 576 KByte. Különös

színfolt lett a számítógépes körökben. Az érintettek nagy része ezt a lapot választotta, mert egyszerűen ez volt a legjobb! Ahogy teltek az évek úgy változott a technika, de ez a nagyszerű magazin mindig tudott változtatni s megőrizte jó tulajdonságait. Jöttek-jöttek az újabb konzolok, melyek egyre magasabb szinten egyre élethűben tudták visszaadni azoknak a világoknak a hangulatát, melyeket mi gamerek oly áhítattal csodálunk, s napokon, heteken, hónapokon keresztül nyüstöltünk, mint ahogy tesszük ezt ma is. Az 576 mindig friss információban gazdag, aktuális és dizájnos volt. Aztán eljött az idő mikor a videojáték ipar kis hazánkban is oly mértékeket öltött, melyet már egyetlen újságban lehetetlen volt úgy visszaadni, hogy az mindenki számára megfeleljen. Innentől fogva én már csak a Konzolt vettem, mint sokan mások kik ugye nem a PC iránt érdeklődtek. Az újság kitűnő, hónapról-hónapra jobb, tartalmasabb lett. Éveken keresztül jól vissza tudta adni a videójáték ipar állását, hangulatát. Pont! De aztán valahogy valami megváltozott – a rengeteg dicséret, mely egykoron oly jogos volt talán visszájára fordította a malom kerekét?! Ti is elkezdtetek sablonossá válni: sok apró hiba, a sokszor nem megfelelő arcmodor, ellentétek kiéleződése és egy különös hangsúly érezhető ma az 576 Konzolon. A cikkek, játéktesztek nagy részén egyfajta negatív kisugárzás érződik! A legjobb példa erre a legutóbbi februári szám, melyet elolvasva először fokozottan megdöbbentem, majd végül is egy nagyot nevettem az egészen. Keserves nevetés volt ez – bátran állíthatom! Rájöttem ugyanis hogy a Sega Dreamcast konzolgépről vetített nagymértékű negatív képet egy olyan amatőr megmozdulás volt részetekről, amilyet én még életemben nem láttam, hallottam. Barátaim s főleg te Martin: ez nem hogy nem volt szép, hanem egyszerűen a totális banalitás netovábbja! Az embereknek nem ara van szükségük ebben az egyébként is káosz felé rohanó világban, hogy ködös és valótlan irányba befolyásolják őket! Azon személyeknek kinek megadatik a szó, kik papírra vethetik gondolataikat egy több (!) ezres olvasótábor előtt, nagyon megkellene gondolniuk mit, mikor mondanak hogyan teszik azt, s alapvetően hogyan állnak hozzá bizonyos helyzetekben! Konkrétan: kaptok egy hírt a nagyvilágból miszerint a Sega leállítja a Dreamcast gyártását, s ez elég nektek ahhoz hogy túlmenő következtetésekkel, s az általatok egyébként olyannyira utált jóslatokkal teljesen összezavarjátok olvasóitokat. Továbbá Martin valótlan állításokat teszel a DC játékok minőségével kapcsolatban. Magánvéleményem az, hogy a ma és mindenkor létező legjobb konzolgép a Sega Dreamcast no meg a Playstation.

Ehh...rotf...Ne már...

Mindenkinek csak ajánlani tudom ezt a csodamasinát, mert a jelenleg elérhető (hazánkból!) 300 program nagy része igenis nagyon jó színvonalat üt meg, nem beszélve olyan alkotásokról melyek játéktörténelmi mérföldkőnek számítanak!

Ehhhhh...rotf...Például?

Mert, a jövőt illetően – mint ahogy azt más jobban átgondolt, s a valós tényekre támaszkodó médiák teszik – pozitívak a kilátások, vagyis a Dreamcast játékok fejlesztése egyáltalán nem állt le, sőt! (De ez már egy másik történet...) Mert, már a piacon vannak azok az emulátor programok melyek segítségével újraélhetjük a játékok történelmében megjelent összes konzolgép (pl: SNES, Megadrive, Neo-Geo, Saturn, PS!) szinte teljes létszámú programkészletét! Mert, itt az Internet melyre az egész világon (bizonyítható módon) a Dreamcast-el kapcsolódhatunk fel legolcsóbban, a mai elvárásoknak megfelelően, teljesen profi színvonalon és akkor még nem említettem a netjátékokban rejlő hatalmas ehetőségeket! Hát mi ez kérem szépen, ha nem csoda!!!

Látok, látok! Tudok járni! Új gumik! Muhahahahah...

1993 óta vettem az 576-ot, s bevallom örülök hogy úgy döntöttem a 2000 decemberi számot vásároltam meg utoljára. A januári és főként a februári – nem tudom hogyan gondoljátok a továbbiakat.

Minek is foglalkozom én a válaszolgatással, ha úgysem fogja a pali olvasni? (Elmereng...)

Szerencsére ma már az embernek megvan a lehetősége, hogy válasszon, s ti is csak egy vagytok a sok közül.

Hmmm...Aha...

Biztos sokakban felmerül a kérdés: miért válasszon egy olyan újságot, mely láthatóan és érezhetően maga ellen dolgozik?!

No...Izgalmas...

Ma már Magyarországon nagyon sok embernek van Dreamcsast-ja, és biztosan nagy örömmel fogadták (kik titeket választanak) hogy már több mint 20 játék volt a legutóbbi Konzolban gépükre, de meggyőződésem hogy ugyanúgy értetlenül rázzák a fejüket. Ha egyszer 20 játékból 15 nagyon jó , akkor azokról pozitív hangvételben szeretnének olvasni. Jogos, nem? Érthetetlen hogyan eshettetek így át a ló másik oldalára! Remélhetőleg jövőben ismét a régiek lesztek!

Azt te már nem fogod megtudni, mivel már nem vásárolsz minket...Ugye?

Szeretném ha levelem bekerülne a Csevegőbe, nincs benne semmi rosszindulat, nagyképűség, talán minimális elfogultság, de semmiképp sem több, mint bármely más átlagemberben. Üdvözlettel: Kocsis András, Kunszentmárton *(Igazad van, mi itt mind hülyék vagyunk, főleg a Martin, aki cirka 15 éve foglalkozik a témával, na mindegy, majd ő kioszt ha akar, én most túl fáradt vagyok hozzá. – Csipi)*

Nekem meg fáj a fejem a tegnap (szombat) estétől...

Kedves "576 KONZOL" Csapat! Még nem nagyon ismerlek benneteket, de remélem ez nem tart sokáig. Még nagyon kezdő "játékos" vagyok. Igaz, hogy korban már nem annyira (35 év), de a Playstation játékban még igen. Karácsonyra hozta a kisfiamnak (9 év) a Jézuska. Nagyon szereti, és jól tudom használni "zsaroláshoz". Ha nem tanulsz, nem játszhatsz! – mondá az... anyu. Azóta javítottunk az eredményeken. Szóval jó húzóerő. De én is sok időt töltök mellette. Először is szeretnék gratulálni a lapotokhoz. Nagyon elnyerte tetszésemet. Tetszik az igazmondásotok a játékokról, és a "Csevegő rovatotok". Nehogy azt higgyétek, hogy csak úgy dicsérlek benneteket, tényleg szívből jön. Ja, igen! De lenne egy kérésem hozzátok is. Kezdőként a Tomb Raider játékhoz jutottam először. Sokszor az őrület határán vagyok, mert nincs leírásom a Tomb Raider 1-3-4-hez. És bevallom nagy segítség lenne Kódokkal együtt. Az 5. részt már a Ti újságotokból ismertem meg. Nem tudom, hogy tudnátok-e abban segíteni, hogy a játék és a kódleírásokhoz hozzájuthassak. Akár úgy is, hogy azokat a régebbi kiadványokat megvásárolnám, amiben megtalálhatóak. A kisfiam kedvence a Bugs Bunny, a Croc 2és a Die Hard. Ha tudtok segíteni nagyon megköszönném, és kérlek értesítsetek. Türelemmel várok!... "Mikor kapom már meg?" Köszi, hogy meghallgattatok! További jó munkát! Vásárhelyiné Szabó Ildikó, Okány

A leírásokat a következő Konzolokban találod:
Tomb 1: Nem volt leírás. Tomb 3: 12. és 13. Tomb 4: 24., 25. és 26.

Szia Martin! Hellóka, megpróbálok gyors lenni, hogy ne zavarjalak. Az egyik számotokban TE írtál a T.T.T.-ről, Vagyis a Tekken Tag Tournamentről. És tök jó képeket is mutattatok. Na, a lényegre térve a segítségedet kérném!!! TEKKEN Internet címekre lenne szükségem, hogy képeket tudjak lehivatni és még adatokat vagy egyéb dolgokat, a lényeg az hogy Tekken legyen. Sok-sok-sok címre lenne szükségem, létszíves amennyi biztos, tuti címet tudsz azokat küldd el nekem a címemre. Ha lehet még március 20. előtt. U-i.: köszike hogy elolvasta a levelem. Várom válaszod!!! Ja, a legfontosabbat majdnem elfelejtettem: Szuper az újság! Viki, Budapest

Tehát először fellépsz az Internetre és beírod a böngészőbe: www.yahoo.com Ezután a kereső ablakába beírod: "tekken tag tournament playstation 2" – így, macskakörmök közé. Erre kb. 200 találatod lesz. Ha ezt mind végignézted beírhatod a www.tekkentagtournament.com címet is. Ha ezt is megnézted, a Yahoo keresőbe írd be: "tekken tag tournament wallpaper". Erre is lesz vagy 10 találatod.

Szervusz MARTIN, 576 team! Bocsi, hogy levelemmel zavarlak, de úgy gondoltam te talán tudsz segíteni. Szóval, lenne pár kérdésem:

1. Én Dreamcast-en keresztül netezem és nem értem, hogy a WEB BROWSER 2.0 miért nem támogatja a JAVAT-t? (Esetleg a 2.6-os igen, amiben állítólag van MP3 is?)

Ezt Lazától tudod megkérdezni ha írsz a dreamcast@freemail.hu címre.

2. Miért nem tudok menteni a TOKYO HIGHWAY CHALL.2-ben, egyszerűen lefagy az egész ha rákattintok a save opcióra. (Érdekes a beállításokat elmenti) Tényleg létezik olyan, hogy adott játékok írottan nem menthetők??

Előfordul, de nem tudom miért nem tudsz menteni. Van elég hely a kártyán?

Végül is csak ennyi lett volna. Ja, mondj már valami értelmes progit DC-re (a SHENMUE és a RE CODE VERONICA, valamint a SOUL CALIBUR-on kívül), mert a SEGA gépe attól eltekintve, hogy császár grafikájú, szerintem elég vékony. Komolyan mondom kezd hiányozni a jó öreg PSX!

Én is így gondolom. Nekem tetszik a Zombie Revenge is de igazán ajánlani nem tudok semmit...Várj csak, a Record of Lodoss War elég flott program.

A DC játékok véleményem szerint tartalmilag nagy nullák, a "szavijukrol" nem is beszélve!! Meg az ilyen tuti stuffok is, mint a CRAZY TAXI, QUAKE III is...egy nagy rohanás az egész. Túlságosan arcade stílusúak.

Ezt a hibát a DC-vel kapcsolatban már többen megemlítették, lehet benne valami.

Remélem a kis sárga programozók belehúznak egy csöppnyit, különben pánikszerűen dobom piacra a DC-t és inkább kivárom, amíg SONY-éknál esik a 2-es jelű konzol ára.

Erre rajtad kívül már nagyon sokan várnak, és azt hiszem hasonló gondolataik vannak! Lehet benne valami...

Úgy érzem az össznépi játékgép versenyen kb. egy év múlva az XBOX és a PS2 viszi el a pálmát.

Majd meglátjuk.

Más. A lappal kapcsolatban csak annyit, hogy végre fokozatosan egyre korábban van lapzárta, így nem március első napjaiban kell kézbe vegyem a februári számot. Hála elhagytatok az idióta "százalékolást" is a cikkek aljáról.

Na, két újításból kettő bejött, imádom az ilyen olvasókat!

Egy kicsivel több HÍREK elférne, de nem vészes, a teszter srácok meg mindig jók, bár minden tiltakozásod ellenére néha elfogultak és xy progi csak azért kap erősen pozitív visszhangot, mert az az illető kedvence. Ennyit innen! Sziasztok! Molnár Tamás, Debrecen

A Bagó Peti még ezt a 2 oldal Híreket is olyan nehézkesen írja meg, hogy ha emelnénk a hírek oldalszámát, mindig késne az újság...

Szevasz Martin! Egy érdekes dolgot írok le neked, csak úgy miheztartás végett. A minap C64 emulátorral szórakoztam, és úgy döntöttem, elbírna a képem egy kis Street Rod-ozást. Betöltöttem, és mit látok crackerintroban? Mélyen tiszelt Mr. Martin úr bedigizett (?) képét, amely ott villogott, vibrált, pattogott ide-oda. És igen, ott volt Zolee-é is! Ezek voltak ám csak a szép idők, ugye Martin? Egyébként régen 64-en is ez a változat volt meg, csak most úgy döntöttem ezt meg is írom neked. Különösebb jelentősége nincs a dolognak, de ha úgy gondolod megér egy választ akkor nagy áhítattal várom minden sorodat. Mélyen tisztellek és becsüllek, volt szerencsém. Atesz

Hahh, micsoda nosztalgia tört rám! A Street Rod intró...Mondjuk azt tudnod kell, hogy az nem crack intró volt, hanem import intró, ugyanis mi nem crack-eltünk, hanem csak importáltunk. Talán egy crack-ünk volt csak, a Thrust 2. Egyébként tényleg azok voltak a nagy idők! Nagyon sokat adnék érte, ha újra ott ülhetnék a Duna-korzón a "csokonais" brigáddal és a 8 tálcányi McDonald's-os kajával. (A tálcákat a Jean vitte haza a végén...)

A HÓNAP LEVELE

Szia Martin! Az első szám megjelenése óta veszem és rendszeresen olvasom az újságot, de eddig még nem írtam. Most viszont annyira felidegesített valami, hogy nem bírtam ki. Egyébként is írni akartam, de nem ezt a levelet. Na kezdem! Ez a Sega, ez egy akkora pöcs cég, hogy azt fel se tudom fogni. Két géppel ugyanazt megtenni és így elcseszni az egészet, ehhez tudás kell. A Dreamcast egy jó gép, miért kell ezt is elbaltázni. Miért, miért, miért kell egy jó dolgot tönkretenni?

Hát a választ nem tudom, de gondolataim vannak. Az biztos, hogy a Sega egy alapvetően japán cég japán vezetőséggel, és azt hiszem, hogy ezek a japán urak túlságosan japánul gondolkodnak, amit az európai és amerikai piacon nem annyira harapnak az emberek.

Ha már így belelendültek a játékok gyártásába (gondolok itt: MSR, Shenmue, Crazy Taxi, Ecco, Soul Calibur, Jet Set Radio, Phantasy Star Online, stb.) akkor miért, miért, miért? A Tesco-ban,mikor levettem a polcról az új Konzolt és kinyitottam, aztán kiszúrtam a gyászrovatot középen, majd el is olvastam, akkor majdnem gutaütést kaptam. Legszívesbben szétvertem volna az egész Tesco-t, fölkerekedtem volna és meg se álltam volna Japánig. Ott irány a Sega\igazgatóság\főnök\ és minimum egy monokli a "Boss"szeme alá. Hogy tudják így átvágni a népet? Mivel rendszeres látogatója vagyok a Web oldalatoknak, már rég tudtam, hogy leállnak a gyártással, ez még nem is annyira érdekelt, de most jutott el a tudatomig az a másik hír, mely szerint több száz milliós veszteségeket számolt a Sega. Hát az én szerény véleményem szerint ezt hívják totális csődnek és mivel szerintem azzal hogy, más rendszerekre is elkezd gyártani, attól ez a csőd még csőd marad.

Persze. Badarság lenne "átgondolt üzleti politikának" hívni.

Mondjuk az ilyen idétlen próbálkozások helyett miért nem kockáztat és rukkol elő egy bombasztikus játékkal, mint anno Squaresoft? Nem értem mi a francot képzelt a Sega, mikor kiadta a Dreamcast-et? Kiad rá egy pár jó játékot, meg átír egy csomó Arcade-ot aztán ott van, ennyi van, ennyivel szeressétek. Már nem azért, lehet hogy totális hülyeséget beszélek, de ha én a Sega helyében lennék (lettem volna) minél több csúcs játékot adnék (adtam volna) ki, hogy a többi fejlesztő cég is elismerje, hogy ebben a gépben van valami és így lehet, hogy gyártanának rá, esetleg közös erővel is.

Nem beszélsz hülyeséget...De annak idején ez történt ugye a Saturnnal is.

Lehet hogy most nagyon nagy marhaságot beszélek, de szerintem ezt így kéne, mert ha a Sega társul valakivel, akkor gondolom a haszonból nem csak az a valaki kap. Nem tudom mi játszódik le a Sega főnökeinek fejében, mikor kiadják azt a sok szar játékot amelyek özönlenek a gépre, a némelyik jó között. Talán az hogy: "úgyis lesz pár hülyegyerek, aki megveszi". Vegyük például a 18 Wheeler-t. Lehet hogy bolondnak fogtok tartani, de kiskoromban kamionsofőr akartam lenni és a mai napig tetszenek a kamionok. "Végre!" – mondtam, mikor megláttam még a májusi számban ,hogy kamionos játék jön DC-re. Már akkor elhatároztam, hogy ha DC-m nem is lesz, akkor is ki fogom ezt próbálni. Erre megjön a játék és ezt kell látnom: Grafika: kiváló, Játszhatóság: kiváló, Hangulat: kiváló, Zene/Hang: jó, SZAVATOSSÁG:SIRALMAS! Na, ezek után úgy elment a kedvem az egésztől, mint a huzat. Mi van Sega a negyedik pálya után takarodót fújtak?

Talán azért lett ilyen "light" a játék, mert ez is arcade átirat és nem volt kedvük hozzá új pályákat kódolni.

Szemét egy világban élünk. Karácsonykor végképp felfogtam, hogy nekem soha az életben nem lesz PS2-m mikor megláttam az árakat. Ezért belementem a Dreamcast vásárlásba. Tehát eladtam a PS-t és a N64-et is, ami csak egy (senki nem megy sehova, úgyhogy veszünk pár jó játékot és egész éjjel játszunk) gép volt. Leperkáltam még amennyi kellett és hazaballagtam ezzel a sorscsapással a hónom alatt.

Hahahaha, sorscsapás, ez jó!

Akkor még nem sejtettem mi vár rám. De most már tudom és nem kívánom senkinek. Itt vagyok egy géppel, amire vannak nagyon ütős játékok, egy jó pár, de ha így folytatja max.1 év múlva valószínuleg teljesen eltűnik a Föld színéről. Szóval a Sega-nak most sem jött össze. Most sem jött össze, hogy válaszoljon, reagáljon és tartsa a frontot a Sony új műalkotásával. Már csak azt nem értem, hogy egy ilyen cég hogy tudta fenntartani magát ilyen hosszú ideig? Itt a Sonic. El kell ismerni, megtartotta színvonalát, hangulatát és elragadóságát. Sőt ehhez társult a csodás grafika és a többfajta történet. De ennél többre nem telik? Jó ott vannak azok a játékok amelyek tényleg nagyon jók, amiket már említettem. De miért kell ennyivel abbahagyni? Gondolom úgy gondolja a főnök, hogy neki van elég pénze, élete végéig elél belőle. Jól bepalizza a sok hülyét, aki persze bedől neki, mert tényleg jó a grafikája a játékoknak. És innentől kezdve a kör bezárult. Nem lesz több tulaj se, gép se, de játék se. A hülye ember ha már megvette, most már döntse el mit kezd vele. Megtartja és együtt süllyed el a géppel, vagy eladja olcsóbbért, mint a vételár. De az biztos, hogy abból a pénzből más újgenerációs konzolt nem tud venni, hála a Sega drasztikus árcsökkentésének. PS2, PS2 mért vagy te Tökéletes? Talán azért, mert nem a Sega gyártott? El is ment a kedvem az egész DC-től. Kösz Sega, hogy elcseszted az egész hátra lévő konzolos életemet. Úgyhogy azt kell hogy mondjam, nagyot csalódtam, nagyon nagyot. (De erre gondolom rájöttetek.) Inkább gyűjtöttem volna még minimum 5 évig, aztán vettem volna egy PS2-t. Mondjuk aztán visszamenőleg beszerezni az összes jó játékot fenomenális lett volna. Na mindegy! Az a lényeg, hogy az újság király és remélem ilyen is marad örökre. Szóval sok sikert, kaját, piát, nőket kíván Szegedről mindig hu olvasótok: Tóth Tamás Ferenc.

Feri, a helyzet sz de nem reménytelen. A játékfejlesztés még nem áll le, csak a gépek gyártása. Sajnos azonban az a tény, hogy az eredetileg CSAK DC-re tervezett játékok elkészülnek PS2-re is azt hiszem már sejtet valamit. Eszembe jutott, hogy pár évvel korábban, amikor a Super Nintendo és a Sega Megadrive volt versenyben milyen világbotrányt okozott volna (és mennyire elképzelhetetlen lett volna), ha a Mario World kijött volna MD-ra, esetleg a Sonic SNES-re...Leveled tetszett, keresni foglak az ajándékod miatt!**

Na, csak meglett a 2 oldal. Így a végére nagyon ajándékozós hangulatba kerültem, ezért felajánlok 10 darab Final Fantasy 9 Vivi plüss babát azoknak az olvasóknak, akik válaszolnak a következő kérdésre: "Melyik játék illusztrációja volt a 04-es Konzol címlapján?".

Martin

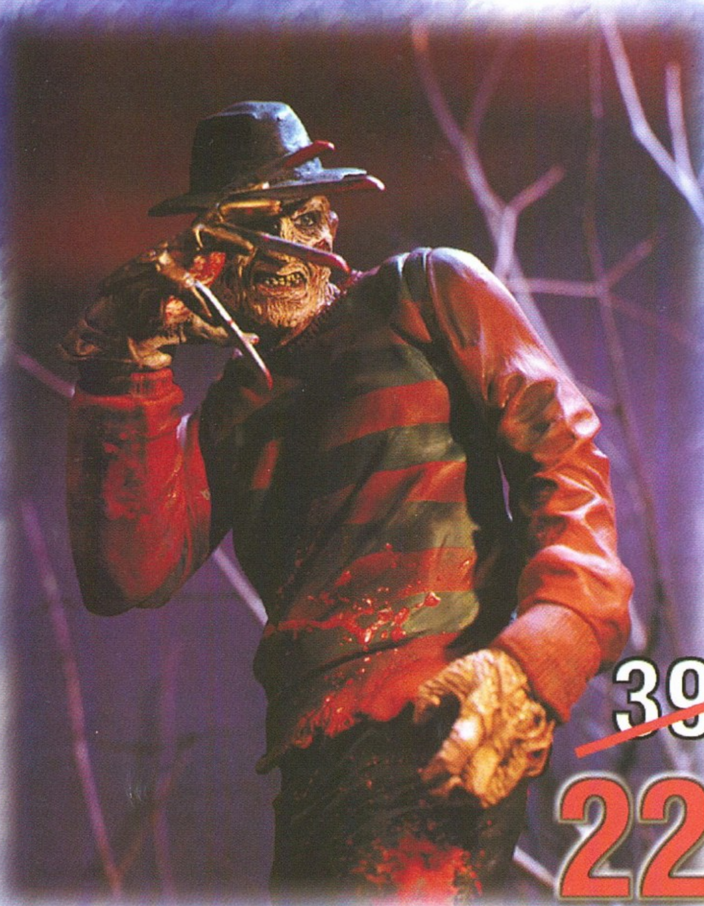
OMIKRON: THE NOMAD SOUL VÉGIGJÁTSZÁS

Folytatás a 43. oldalról

Távozás előtt rámoljuk ki a szekrényekből az eü csomagokat. A második és harmadik ajtó tulajdonképpen egy helyiségbe vezet a hullaházba. A terminálnál kérjük ki Den hulláját. A fickót valaki rendesen elintézte, viszont nála maradt a Sneak-je, ezt vegyük le tőle, kár, hogy nem működik. Viszont Kaylnak megint látomása lesz. A szoba másik végében egy gépezet áll, ennél vizsgáljuk meg az előbb kivett szövetdarabkát. Érdekes eredményt kapunk, a minta nem emberi eredetű és nem tartalmaz ismert DNS-eket sem. Ebből az okosabbak már levonhatják a következtetést, hogy Den-t és talán minket is egy démon intézett el. Elhagyva a halottasházat elvileg két helyre érdemes elnézni (a Memo-ban is ezek szerepelnek), érdemesebb először a másik befejezetten ügyünknek utánanézni (tudjátok a hamis áruval kereskedő Loetar), tehát irány a bár (Bar Zone 52). Odabent szólítsuk fel a dagadt bárpultos fickót, hogy ellenállás nélkül kövessen minket, több se kell neki és vendégeinek, mindannyian fegyvert rántanak. Ismét egy kis lövöldözés belső nézetből, az ötödik fickó a WC-ben található. Kinyírása után 3 gyűrűt, 1000 Setek-et és némi lőszert hagy maga után. Jó poén, hogy a mészárlás után Kayl megjegyzi: "Na, ez Loetar sem fog többet hamis Sneak-ekkel kereskedni!". A pultról vedd fel a plakátot, az egyik asztalon pedig szintén egy plakátra bukkanhatsz (The Dreamers Concert Flyer). Ez viszont nem a virtuális puffogtatást népszerűsíti, egy Dreamers nevű együttesről van benne szó, akik koncertet fognak adni a Qualisar-ban található Harvey bárjában. Mielőtt azonban a következő városrészbe indulnál, nézz be még egyszer az őrsre. Menj le a -1. szintre és beszélj Tarek-kel, aki Den használhatatlan Sneak-jét látva, elmondja, hogy van egy Fu-an nevű fickó, aki mindent meg tud javítani, de már nem ebben negyedben lakik, most már tényleg mehetsz Qualisar-ba. Valószínű ez a városban a türelmi zóna lévén, hogy rengeteg "ribi" lézeng az utcákon. Rögtön menj fel a baloldalon látható rámpaszerű lépcsőn. Az első üzlet egy bár, a klotyóban van két gyűrű, a pulton pedig egy plakát a már korábban megismert híres koncertről. Ezután a peep show következik. Ez egyébként Anissa legutolsó bejegyzett munkahelye is, úgyhogy kérdezősködjünk a bejáratnál álldogáló fickótól. Sajnos Anissa összezördült a főnökkel és már egy bárban mutogatja bájait. Aki akar, az még maradhat, 10 Setek ellenében kukkolhat egy kicsit, bár lenge öltözetű poligon bébi nem nyújt túl erotikus látványt (persze azért végignéztem). Odakint menj át a hídon, jobb oldalt egy boltra akadhatsz (a ládákon ismét van egy koncertplakát). Itt mindenféle cuccot lehet vásárolni, de még egy dolog miatt különleges ez a hely. Ha előzőleg elolvastuk a Flyer the Sha'armet Tournement nevű dokumentumot, a kínálati listán feltűnik egy 0 Setek-be kerülő elem is, ha ilyet vásárlunk, a pulton megnyílik egy titkos ajtó. A lifttel lemenve egy arénába jutsz, ahol egyfajta modern gladiátorként benevezhetsz a viadalra. Öt egyre keményebb fickót kell leverned, és a győzelmekért igen szép summa jár (Több, mint 5000 Setek). A híddal szembe, amin átjöttél van az Aka bár, jellegzetességei a szinte meztelen táncoslányok, és hogy Kayl ismét vizionál egyet. Szedd össze a két dokumentumot az asztalokról, majd beszélj a csapossal, véletlenül nem ismeri-e az Anissa nevű táncoslányt. Némi pénzmag és egy kis fenyegetés után eszébe jut, hogy a lány épp itt táncol mögötte. Beszéljünk a lánnyal, aki bevisz minket az öltözők folyosójára. Egy kicsit ideges, amikor ismét kérdezősködni kezdünk, hiszen egyszer már jártunk nála (persze akkor még Kayl volt a saját testében). Mindenesetre kiszedhetjük belőle, hogy az egyik gyilkosság után látta az elmenekülő tettest, pont olyan ruhát viselt, mint mi, tehát rendőr volt, csak a szeme izzott vörösen, mint egy démonnak. Végül a lány elmondja, hogy a helyszínen talált egy papírfecnit is. Azt nem nagyon érti, hogy mi látható rajta, viszont itt van az öltözőben, mindjárt kihozza nekünk. Azt még nem tudja, hogy az öltöző egyben a végzete is, amint belép, valaki egyből meg is támadja, legalábbis erre utal a sikoly, ami kiszűrődik. Az ajtó zárva, úgyhogy először szét kell lőni a panelt. Amikor belépünk a szobába, valaki kisurran a hátunk mögött, a lánynak igaza volt a tettes pont olyan egyenruhát visel, mint mi. Ez mondjuk rajta már nem sokat segít, holtan fekszik az öltöző padlóján. (Az, hogy Kayl miért nem ered a gyilkos nyomába rögtön, rejtély marad.) Kutassuk át a testet, egy kulcsot találunk (Anissa's Small Key). Nyissuk ki a szekrényt, lesz benne egy eü csomag, és egy cetli Den-től (Den's Card), amit Anissa-nak hagyott, ha esetleg eszébe jutna valami, legyen ahol el hol tudja érni. Az asztalon lévő fenyke hamutálat fordítsuk el, mire a sarokban kinyílik egy rekesz a falon. Használjuk a kis kulcsot és vegyük ki a paírfecnit amiről a lány beszélt (Anissa's Paper). Ettől sokkal okosabbak nem leszünk, úgyhogy hagyjuk el a bárt. Ezután a szex shop következik, ahol mindenféle szexuális kiegészítőkhöz juthat a kedves vásárló, mi azonban a vibrátorok helyet inkább egy posztert vásároljunk (Erotic Poster). (Csak mellékesen jegyzem meg, hogy ezen az üzletsoron észméletlen gyakran ragad be a kamera a legidétlenebb helyekre.) A következő üzlet szintén egy bár, méghozzá Harvey-é. Ha bemegyünk végignézhetjük a híres Dreamers agyonsztárolt koncertjét, David Bowie-val a főszerepben. A bárpultról felvehetsz két gyűrűt. A hídon átérve először egy étterem következik, majd ráakadunk végre Fu-an boltjára. Az öreg tényleg egy zseni, bár Den megrongálódott Sneak-jét nem tudja megjavítani, de a tartalmát át tudja tölteni a mi Sneak-ünkbe. Az ára ugyan egy kicsit borsos (400 Setek), azért menjünk bele az üzletbe, garantáltan jól fogunk járni. Már csak azért is, mert amit áttölt az nem más, mint Den azonosító kártyája (Den's Police Badge). Akár mehetnénk is vissza a rendőrkapitányságra, azonban van itt még egy mellékküldetés is. Menj a városrész északi részébe (nem nagyon lehet eltéveszteni), van ott egy bazi nagy épület, ez egy ősi templom. Belülről azonban már korán sem ilyen impozáns a látvány, valószínű elég rég volt itt istentisztelet, a berendezés ugyanis elég lepattant. Az egyik szobor mögött két gyűrűt találsz, de nem ezért kellett idejönni. Ha elhozod az ősi pergament (ami Kayl szekrényében a kis ládában volt) állj a padlón lévő csillagra, menj tíz lépést előre, majd újabb tízet jobbra. Használd az akciógombot, amivel megnyomsz egy láthatatlan kapcsolót, és egy rejtett üreg nyílik meg a templom padlóján. Vedd ki belőle a reinkarnációs varázslatot (Reincarnation Spell) és a pergament (Jafa'yl's Parchment), ami szinte olvashatatlan. Na irány vissza a kapitányságra. Menj a -2. szintre, az irodánk mellett van Dené, az azonosítójával simán bejuthatunk. A szekrényben lesz egy feljegyzés a Megvilágosultakról (Memo The Sect of the Awakened), és egy papírfecni Den írásával (Scrawled Message), ami a legfontosabb az asztalfiókban megtaláljuk Den lakásának kulcsát (Den's Apartment Key). Kifelé egyből összefutunk Tarek-kel, aki hevesen érdeklődik egy kicsit, rákérdez, hogy épp hol tartunk a nyomozásban, akármit is mondunk neki, a végén felajánlja a segítségét nekünk. Mindenesetre gyanús ez a fickó nekem. Mindenképp menjünk fel a -1. szintre is és adjuk oda Boog-nak a szexis nénit ábrázoló posztert, a fickó nagyon megörül és egy egyszer használatos mester kulcsot kapunk tőle (Security HQ Master Key). Ezzel a kulccsal bemehetünk bármelyik zárt irodába. Értelemszerűen, ha nem volt pénzünk Den azonosítóját áttöltetni, az ő szobájába menjünk. Egyébként bárhova is megyünk igen értékes cuccokat fogunk találni (lőszer, eü csomag és egy új fegyver az Octogun). Mielőtt elhagynánk a rendőrséget Telis hív a Sneak-en. Elég rondán néz ki, mintha áttrappolt volna rajta egy egész bölénycsorda, de valószínűbb hogy inkább valaki salakanyaggá verte. Arra kér, hogy siessünk haza. Otthon aztán nem találjuk Telis-t, csak egy üzenetet tőle (Telis Message): a tetőn vár minket. Aki akar, az itt most mentsen és az sem árt, ha Taar nagymesterek vagyunk. Liftezzünk fel a tetőre, a lány valóban ott van. Mielőtt beszélnénk vele, vedd fel a gyűrűt a terasz egyik sarkából. Telis elmondja, hogy egy szörnyű démon járt nála. Minket keresett és egy kicsit dühösnek látszott, állítólag a lelkünk kell neki. A lány nem vágyik másra már csak egy ölelésre, de azért ne menj hozzá túl közel, mert hirtelen kibújik belőle a nőkben rejtőző démon, és neked esik. Ez egy elég nehéz küzdelem, szinte lehetetlenség legyőzni a szörnyet – de csak szinte. A történet szerint egyébként mindegy, hogy győzöl-e vagy sem, Kayl testét ugyanis később sz***á lövi egy MecaGuard. Amúgy nekem soha nem sikerült levernem, de állítólag le lehet. A hirig után a démon megpróbálja elszívni a lelkünket, ami valamilyen oknál fogva nem sikerül, így hát csalódottan távozik. Sajnos nem bújhatunk vissza Kayl testébe, helyette a tetőn leskelődő csajsziba, Syaoa-ba fogunk költözni, aki egy tolvaj. Miután megszálltuk a testet, hagyjuk el a tetőt, amikor is egy titokzatos nő szólít meg. Nem árulja el, hogy ki ő (egyébként Jenna az, akit időközben bizonyítékok hiányában el kellett engedni, ami abszurdum, mert egy ilyen ellenőrzött társadalomban a legkisebb gyanú esetében is minimum kivégzés járt volna). Azt viszont elmondja, hogy Astaroth (aki itt a fő-fő démon, a gonosz reinkarnációja stb.), a mi lelkünkre vadászik, meg úgy általában a mi dimenziónkban lévő játékosokéra. Ezért is hozta létre az Omikron nevű játékot, amin keresztül átcsalogathatja a lelkeket, majd elszívhatja azokat. A démonok ugyanis a lelkektől erősödnek, és ebből a szempontból sokkal értékesebbek a földi lelkek, mint a sivár és gyenge Omikron-béliéké. Első feladatként talán a két világ közötti kaput kellene megsemmisíteni, ezt Gandhar irodájában találjuk, lévén hogy ő is egy nagykutya a démonok között. A bejutás oda nem egyszerű dolog, de Den és Kayl már egyszer rájöttek, többek között ezért is kellett meghalniuk, ezen kívül kell egy kód is, amit már meg is szereztünk – ez található az Anissá-tól kapott papírfecnin. Van még egy nélkülözhetetlen cucc is a Power Rod, ez egy démonölő fegyver, ezzel kapcsolatban egy szerzetes vár minket a szupermarketnél. A hosszú diskurzus után tuningoljuk fel a kiscsajt is mester szintre az edzőteremben, a szupermarket előtt azonban nézzünk el Den lakására. Ennek a Den gyereknek is szép nagy kéglije van, az összképen csak a hatalmas vérfolt ront valamicskét. A Den irodáján talált papíron ugye azt olvashattuk, hogy az igazság a tigris mögött van, toljuk is arrébb a tigrisszobrot, majd nyomjuk át a padlón lévő kapcsolót, minek hatására elcsúszik a szemközti falon lévő kép. Egy széf van mögötte, amihez egyelőre még nem tudjuk a kódot. A zuhanyzóban vegyük fel a kulcsot és nyissuk fel vele a ládát, rámoljuk ki (200 Setek és eü csomag), a szekrényből pedig vegyük ki a töltényeket. A kisebbik asztalról vegyük fel a fényképet (Den's Wedding Picture), a hátulján egy kód van 7213, ez nyitja a széfet, bár a krikszkraksz számokkal még így is nehéz kinyitni. (A konyhában egyébként egy szendvicset és egy dobozos kólát találhatsz.) A széfből vegyük ki a térképet, a kódkártyát és a Transcam kazettát (Den's Map, Den1S Police Badge, Transcan Casette), amit rögtön játszunk is le a széf melletti Transcan-en. A felvételen Den látható (csalódás: Den színesbőrű), elmondja, hogy ő és Kayl már hetek óta egy sorozatgyilkosságon dolgoznak, és szörnyű titokra jöttek rá, a népességben elvegyülve élnek a démonok, akiket emberi alakjukban képtelenség felismerni és lelkeket szívnak el. A gyilkosságokat is egy démon követte el. Arra is rájöttek, hogy Gandhar a parancsnokuk is egy démon. Egy dimenzionális kapun keresztül lelkeket gyűjtenek. Ha valami történne velük, lépjünk kapcsolatba Tarek ügynökkel, ő bizalmasan be van avatva az ügybe. Emlegetett számár. Amint vége a videózásnak, megfordulva egyből Tarek-be botlasz. Hamar kiderül róla, hogy ő is a démon csapatban játszik, ráadásul ő ölte meg Den-t és Anissa-t is. Papol még valamit, hogy az Omikron tényleg nem csak egy videojáték, hanem egy alternatív valóság, de ha mindenáron játszani akarunk, hát játszunk vele, majd ő is átváltozik démonná. A pali egyáltalán nem olyan kemény, mint ahogy hiszi magáról, jóval könnyebb, mint az, akivel a tetőn megküzdöttünk. (az se baj, ha meghalsz, csak az új testedet szintén kezdhetted feltuningolni). A bunyó után menj a szupermarkethez, a sarkán egy fura szerzet álldogál ő egy Yeshu szerzetes, könnyű felismerni, merthogy félmeztelen és hosszú szoknyát visel. Mutassuk fel neki a Telis-től kapott talizmánt, csakis ezután hajlandó minket elvezetni a sikátor végében lévő varázsboltba. Az eladó egy igen misztikus alak, például megérzi rajtunk, hogy egy idegen világból származik a lelkünk. Mindenesetre mi most egy Power Rod-ért jöttünk, tehát próbáljuk a társalgást ebbe a mederbe terelni. A pasi veszi a lapot, a fegyvert könnyű elkészíteni, ha megvannak hozzá a kellékek. Közülük a legfontosabb valami, ami egy démonból származik, ami már csak azért is lehetetlen, mert a démonok nem hagynak kézzel fogható nyomot maguk után. Add oda neki a hullaházban megszerzett szövetdarabot, mire a fickó nagyot pislog, de pikk-pakk összeüti a fegyvert. Állítólag baromi erős fegyver, igaz azt elfelejti közölni velünk, hogy csak démonok ellen hatásos. Távozás előtt még vegyünk tőle egy Life Potion-t,. menj vissza az étterem mellett koldushoz, ami gyalog elég emberpróbáló feladat (talán a hullaházhoz van a legközelebb), add oda neki a Life Potiont, hálából megkapod tőle a Beggar's Pass-t amin egyelőre még nem tudni micsoda, és némi útmutatót hozzá (ne felejtsd el felvenni). Fogj egy taxit, és menj a rendőrségre. Akár a csajjal vagy akár Kayl-al, Kayl azonosító-kártyájával mindketten be tudtok jutni az épületbe. Itt az idő, hogy benézzünk végre Gandhar parancsnok irodájába, és egy kicsit elbeszélgessünk ődémonságával. Most azonban, mint egy jó szappanoperában, elvágjuk a cselekményt a tetőponton, és csak egy hónap múlva folytatjuk, de garantálom: a java még hátravan. Hacsak el nem szívják addig a lelkemet.

CSIPI M LEE

HÚSVÉTI AJÁNLAT TÖRZSVÁSÁRLÓKNAK!



FREDDY KRUEGER



~~3999,-~~

2222,-

Ha nincs kártyád még megszerezheted.
Megrendelheted postán vagy megvásárolhatod boltjainkban.
Ára: 1500Ft



METAL GEAR SOLID

~~3999,-~~ **2999,-** -25%



SPAWN

-25%



MATRIX

~~3999,-~~ **2999,-** -25%

Minden kártya 2003. Január 1-ig érvényes. Az ajánlat a készlet erejéig tart. A COMGAME 576 Kft. az árváltoztatás jogát fenntartja.

MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

COLOR GAME BOY

PlayStation

SEGA

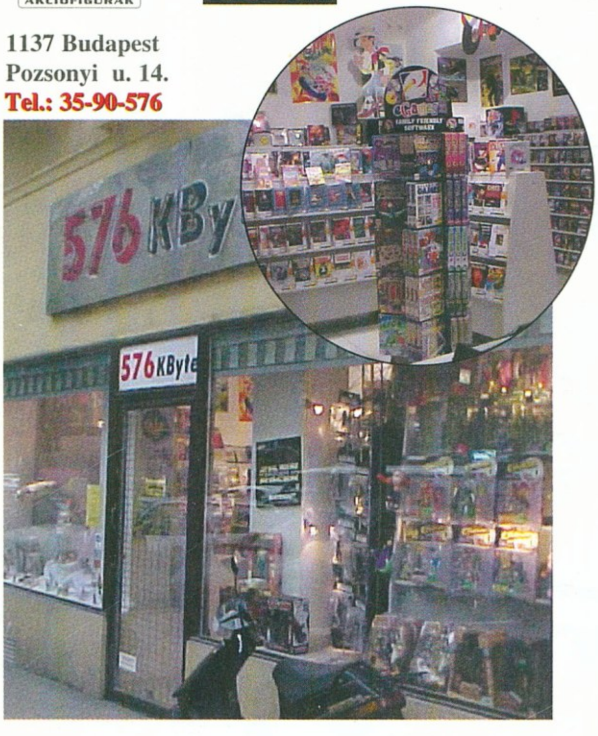
AKCIÓFIGURÁK

PC CD ROM

NINTENDO 64

Dreamcast

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



SEGA

PlayStation

COLOR GAME BOY

Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

I SSN 1417-9296